POR SÓLO 3,99€ «KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS ORO» ¡GRATIS!

Nº 232
JUNIO 2014

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

JUEGOS DEL MES

- WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
- BOUND BY FLAME
- DARK SOULS II
- THE WOLF AMONG US: A CROOKED MILE
- DAYLIGHT
- THE LAST TINKER
- TRIALS FUSION
- WARGAME RED DRAGON

Número 232
AÑO XXX
PVP. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00232

AHÓRRATE 5€ EN WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

LO + HOT
RETRO MADRID 2014
LAS MEJORES IMÁGENES DE LA FERIA RETRO DEL AÑO

REPORTAJE
THE EVIL WITHIN
¡VUELVE EL GRAN SURVIVAL HORROR!

REPORTAJE
HEROES OF THE STORM
¡ASÍ SERÁ LA FIESTA DE MOBA DE BLIZZARD!

PREVIEW
MURDERED SOUL SUSPECT
AVENTURAS DESDE EL MÁS ALLÁ

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

¡VIAJA AL FUTURO DE LA ESTRATEGIA!



KING'S BOUNTY
ARMORED PRINCESS
¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR

La última frontera

Bienvenido a Micromanía. En el número del mes pasado hablábamos de esos juegos que, como **«Watch Dogs»** -que ocupaba nuestra portada- anticipaban un futuro realista en sus propuestas para nuestra sociedad. Sin embargo, ¿qué hay de esos juegos que directamente te llevan más allá del futuro? Es el caso que nos ocupa. Y es que cuando una de las sagas clásicas más veteranas del PC traspasan la frontera del futuro, como quiere hacer **«Sid Meier's Civilization Beyond Earth»**, sólo puedes esperar cosas buenas. No se trata tan sólo de una visión social -muy en boga, por cierto, tras el estreno estos días del tráiler de "Interestellar", la nueva película de Christopher Nolan-, sino del diseño de juegos. Firaxis ha mirado a su propio CV y ha decidido retomar la ambientación del mítico «Alpha Centauri» con la base del diseño que ha dado forma a las últimas entregas de «Civilization», y mirar hacia el futuro de la estrategia en PC. ¿Llegará allí donde ningún otro juego ha llegado? Eso lo veremos dentro de unos meses. Por ahora, te invitamos a descubrir los primeros detalles del juego en un reportaje exclusivo.

Pero si en este número de Micromanía vas a encontrar juegos basados en el futuro, hay muchos otros que van a despertar tu nostalgia, pues nombres como **«Wolfenstein»** vuelven a estar de plena actualidad. Ya hemos probado la nueva versión del mítico juego de Id y el veredicto... mejor lo lees, ¿no?

El regreso de las leyendas

No es el único juego que vas a encontrar en este número de Micromanía que mira hacia atrás con nostalgia. Ahí tenemos **«The Evil Within»**, por ejemplo, el regreso a la esencia del survival horror de la mano de su "inventor", Shinji Mikami, que tiene una pinta fabulosa. Y si hablamos de mirar atrás, seguro que la palabra "retro" sale á la luz. Pues bien, este es el número de Micromanía que estrena una serie de **suplementos especiales dedicados al retro** y los juegos clásicos. Se llama, claro, **Retromanía**, y espero que lo disfrutes a lo grande. Tanto como el juego de regalo de este mes, **«King's Bounty Armored Princess»**. Nos vemos el mes que viene en Micromanía.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO

ACTUALIDAD

HABLANDO CLARO

REPORTAJE

A EXAMEN

GRANDES ÉXITOS

RANKING

EL TALLER

LA COMUNIDAD

ZONA DIGITAL

RETROMANÍA

TECNOMANÍAS

PRIMER CONTACTO

JUEGO EN DESCARGA

AVANCE



50 HEROES OF THE STORM
El MOBA de Blizzard ha iniciado su testeo y te contamos cómo será.

86 MURDERED SOUL SUSPECT
Una aventura de investigación repleta de fantasmas y demonios.



92 THE EVIL WITHIN
El survival horror más clásico regresará el próximo Octubre.

20 **SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH**
Firaxis lleva al espacio su saga más famosa. ¡Conquistarás el universo!

96 **KING'S BOUNTY ARMORED PRINCESS ORO**
Uno de los mejores juegos de rol, exploración y estrategia en PC, ambientado en un mundo de fantasía.

ÍNDICE POR JUEGOS



¿HAY FUTURO PARA CALL OF DUTY?

La aparición –esperada– de las primeras escenas del **nuevo «Call of Duty»** dejan, con un simple tráiler, opiniones para todos los gustos, y tantas dudas para algunos jugadores como entusiasmo para otros. La decisión que Activision tomó de crear un **ciclo de desarrollo de tres años** para cada nuevo juego de la saga, con otros tantos estudios ampliando su periodo de desarrollo –este año le ha tocado a Sledgehammer–, parecen querer asegurar más calidad, más variedad en la acción y más intensidad y opciones. **«Advanced Warfare» se ha dejado ver** con un tráiler de escenas futuristas espectaculares y un robótico modelo virtual de Kevin Spacey. La pregunta es: ¿es todo eso suficiente para revitalizar, de verdad, la saga?


ATLAS

Far Cry 4 nos llevará al Himalaya en Noviembre

La nueva entrega de «Far Cry» es la gran noticia de estos días y también será uno de los protagonistas del E3. Ubi ya calienta el ambiente adelantando algunos detalles.

Desde el redentor exitazo en 2012 de «Far Cry 3» –la segunda entrega no obtuvo un gran reconocimiento–, esta saga ha recuperado su papel de buque insignia en el catálogo de Ubisoft. El desarrollo de una nueva entrega era un secreto a voces, pero, por fin, Ubisoft hizo oficial el anuncio estableciendo el lanzamiento de «Far Cry 4» para el próximo 20 de Noviembre.

La nueva entrega cambia los entornos tropicales del juego anterior por los elevados riscos del Himalaya, en la región de Kyrat. Allí nos econtraremos con nuevos protagonistas y un villano –cómo no– zumbado. Por supuesto, podremos contar con todos los elmentos clave de la serie. Y es que «Far Cry 4» volverá a ser un juego de acción en primera persona y se desarrollará en un enorme mundo abierto en el que podrás contar con una libertad de acción altísma.

¿Qué haces en el Himalaya?

Al parecer, debido a una filtración en Uplay –la plataforma digital de Ubi– hemos podido conocer el punto de partida con el que arrancará el argumento de «Far Cry 4». Según esta información, el protagonista del juego llevará el nombre de Ajay Ghale, un viajero que acude a Kyrat para satisfacer la última voluntad de su madre. Pero allí se verá envuelto en un conflicto local que le llevará a enfrentarse al reyezuelo que gobierna la región de Pagan Min.

Más contenido digital

Aparte de lo anterior, se ha confirmado una edición limitada que nos dará acceso a tres misiones en las que nos reencontraremos con Hurk, un personaje que ya conocimos en el DLC de «Far Cry 3». Ubisoft también ha expresado que la modalidad multijugador tendrá un mayor protagonismo en «Far Cry 4», como parte de una estrategia para incrementar su volumen de negocio en la comercialización de contenidos digitales... ¿Con pase de temporada?

Por ahora quedamos a la espera e ver pronto imágenes del juego. Se ha confirmado la presencia de «Far Cry 4» en el E3 y está claro que será uno de los títulos protagonistas de la feria.



CARÁTULA CON POLÉMICA

La carátula de «Far Cry 4» ha sido objeto de una sorprendente controversia de la que ya os hablamos en micromania.es. El caso es que en las redes sociales, ha sido acusada de racista. También hay quienes consideran que la imagen denota homofobia, ya que el "aspecto homosexual" del tipo de rosa perjudicaría la imagen de la comunidad gay. Desde luego, cuando se trata de prejuicios y puestos a ofenderse por todo, cualquier cosa puede servir de excusa. Por su parte, Alex Hutchinson, director creativo, ha defendido la carátula declarando escuetamente en su Twitter: "No es blanco y ése no es el jugador".



¡30 AÑOS DE «TETRIS»!

Parece que fue ayer cuando buscábamos monedas en el bolsillo para una última partida de «Tetris», pero el descomunal éxito de Alexey Pajitnov cumple 30 añazos ya. En el portal **Meetup.com** preparan una celebración por todo lo alto.



¿El nuevo paraíso de la acción? Al llegar a Kyrat te encontrarás con un hermoso paraje, pero hostil y peligroso, bajo el dominio de un sátrapa.



Las cumbres del Himalaya como nuevo escenario suponen un interesante cambio de aires en la serie, aunque será, de nuevo, un entorno casi salvaje.

FREE LIMITED EDITION UPGRADE WITH PRE-ORDER
FARCRY 4
HURK'S REDEMPTION LIMITED EDITION
SAVE HURK FROM IMPRISONMENT IN 3 ACTION-PACKED SINGLE-PLAYER MISSIONS
ELIMINATE YOUR ENEMIES WITH A BADASS HARPOON GUN
18
PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC DVD
UBISOFT

LLEGARÁ CON EDICIÓN LIMITADA Y PASE DE TEMPORADA

«Far Cry 4» ha concretado dos aspectos del lanzamiento que habrá que valorar. El primero es habrá una Edición Limitada con contenido ampliado que ya se puede reservar en **far-cry.ubi.com**. La otra es la del ya habitual pase de temporada que, por unos 30 $, daría acceso a una serie de contenidos indeterminados... ¡A saber cuáles!

HYPE

¡Futboleros, uníos!



Tras las finales de la Liga y la Champions te toca a ti demostrar que puedes llevar un equipo a la gloria. Para ello cuentas con «United Eleven», un excelente mánager free-to-play apadrinado por Carlo Ancelotti que arranca en **united11.nexoneu.com/es/**

Unreal Tournament será muy generoso

Epic Games ha anunciado el desarrollo de un nuevo «Unreal Tournament». La compañía desea que la nueva entrega sea un popular título de los torneos eSports y ha optado por un modelo free-to-play que Epic define "muy generoso".

Juega Orcs Must Die! Unchained



Ya puedes jugar a la beta del nuevo «Orcs Must Die! Unchained», una entrega que viene repleta de brutales refriegas de acción online con una componente táctica. Para acceder, regístrate en **es.omd.gameforge.com**

Crowdfunding casi sin restricciones

Finalmente el Gobierno ha rectificado y ha retirado, aunque con matices, el límite con el que se quería imponer un máximo de 3000 € por proyecto y 6000 por plataforma para proyectos de financiación colectiva.

El legado de H.G. Giger



El pasado 12 de mayo falleció Hans Rudi Giger, el creador de "Alien". También le recordamos por sus diseños en la aventura «Dark Seed». Pero, sobre todo, nos deja infinidad de terribles y bellas imágenes que seguirán inspirando nuestras mejores pesadillas.

EL TERMÓMETRO

«THE ELDER SCROLLS ONLINE» ACTUALIZADO



El MMO de Bethesda recibe la primera actualización de contenido, «Craglorn». Añadirá la esperada "zona de aventuras", que recibirá contenidos nuevos cada pocas semanas.

«F.E.A.R. ONLINE» YA ESTÁ EN BETA

La saga de terror prepara su salto al modelo free-to-play con Aeria Games. Su fase de beta está ya en marcha y puedes probarla registrándote en **fearonline.aeriagames.com**

ARRANCA LA LIGA ESL EUROPEA DE «S.K.I.L.L.»

El shooter online «S.K.I.L.L. - Special Force 2» abordará la fase de clasificación en la **Euro Series ESL** en Junio. Hay más de 10.000 € en juego. Si quieres participar visita **www.esl.eu**

REMAKE DE «GAUNTLET» PARA SEPTIEMBRE

El 3 de septiembre es la fecha elegida para el estreno de «Gauntlet», un remake desarrollado por Arrowhead del famoso juego de recreativas de los 80. Será compatible con SteamOS.

«THE DIVISION» SE VA TAMBIÉN A 2015

En el E3 del año pasado fue una de las grandes sensaciones, confirmado después en PC. Massive alega que no quiere que su JDR salga al mercado "inacabado como «Battlefield 4»".

¿QUÉ TIENE SPLASH DAMAGE ENTRE MANOS?



Los estudios de Splash Damage («Brink») están sumando nuevos miembros para un proyecto "Triple-A" de una conocida saga, que podría ser desarrollado con "Unreal Engine 4".



Expectativas para el E3

Llegan los días más decisivos del año para la industria del videojuego. ¿Qué podemos esperar del E3 2014?

Las compañías se la juegan cada año en Los Ángeles durante los pocos días en los que se celebra la Electronic Entertainment Expo. Este E3 2014 tendrá lugar del 10 al 12 de Junio, si bien la máxima expectación suele concentrarse en las conferencias de los grandes de la industria: Microsoft, EA, Ubi, Sony y Nintendo. Lo cierto es que, hablando de novedades, este año –a pocos días de la celebración de la feria– hay pocas confirmadas. Aunque sí habrá cosas interesantes, por las que merece la pena permanecer atento.

De cara a las conferencias EA dice que tendrá 6 nuevos juegos que mostrar. ¿Estará su próximo «Mass Effect» entre ellos? Microsoft debería enseñar algo bajo DirectX 12, Ubi tiene «Far Cry 4» como novedad y Activision estrena «Advanced Warfare». También Crytek ha anunciado que presentará dos grandes títulos. En fin, la suerte está echada. En **micromania.es** os daremos cuenta de todo. ¡Qué nervios!



«Call of Duty: Advanced Warfare» será uno de los grandes estrenos que se esperan ver en el E3. Sus desarrolladores han anunciado que el juego tendrá una presencia "increíblemente especial".



¡Viejos conocidos del E3! CD Projekt RED ha anunciado que en este E3 enseñará «The Witcher 3» con una demo en tiempo real de 45 minutos. También esperamos ver a lo grande otro esperado JDR, «Dragon Age: Inquisition».

«WORLD OF TANKS» INVADIRÁ LOS TABLETS

Wargaming ha confirmado su presencia en el E3 2014 con un enorme stand de 930 m^2 y eso sin contar con las plazas de parking que necesitarán los dos tanques que piensan enseñar. De paso, la compañía ha aprovechado para anunciar una de sus novedades más llamativas, «World of Tanks Blitz», la versión para dispositivos móviles del famoso juego de batallas online. ¿Repetirán el éxito?



LANZAMIENTOS DE JUNIO

WILDSTAR DELUXE EDITION



El MMO de Carbine mezcla fantasía y ciencia ficción y nos desafía a colonizar un remoto planeta, cuna de una civilización avanzada, pero ya extinta. Su precio es de 44,95 €.

Fecha de lanzamiento: 3 / 6 / 2014

MURDERED: SOUL SUSPECT

Acción y misterio en un thriller sobrenatural en el que has de resolver tu propio crimen. La condición de fantasma te otorga privilegios, pero impone restricciones. La edición limitada cuesta 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 6 / 6 / 2014

ENEMY FRONT

En este juego de acción bélica, que emplea el motor CryEngine 3, adoptas el papel de un agente infiltrado entre las fuerzas nazis para llevar a cabo misiones de sabotaje. Lo edita City Interactive y su precio es 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 13 / 6 / 2014

COMPANY OF HEROES 2 - THE WESTERN FRONT ARMIES

Llega la expansión independiente del extraordinario juego de estrategia bélica de Relic, que nos devuelve al frente occidental en la Europa de la Segunda Guerra Mundial. Estará a la venta por 19,99 €.

Fecha de lanzamiento: 24 / 6 / 2014

GRID AUTOSPORT

La nueva entrega de la saga de velocidad de Codemasters viene con nuevos modelos de coches, una espléndida diversidad de modalidades y unos gráficos espléndedidos. Estará a la venta por 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 27 / 6 / 2014

MOTOGP 14



Con el mundial MotoGP ya a toda marcha llega la nueva entrega de la serie de Milestone, que cuenta con una tecnología renovada y todas las licencias. Su precio es de 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 30 / 6 / 2014

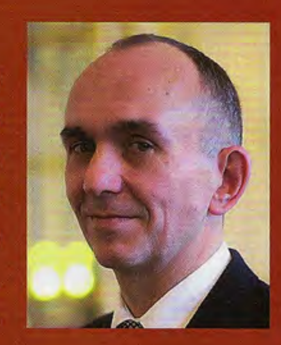
Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Las rebajas son malas porque distorsionan el mercado. Cuando alguien compra un juego porque está barato, pero nunca juega con él, está recompensando a alguien por haber hecho un producto de menor calidad. Esto reduce el dinero disponible para comprar juegos buenos más caros.

Cliff Harris, desarrollador indie («Gratuitous Space Battles»)



Debemos disfrutar la moda indie porque no durará mucho más. No creo que el tirón que tiene este género sea el mismo dentro de cinco años. Estas cosas van por ciclos, como en la música: durante una temporada suena mucho el punk, después la música electrónica y después otra cosa.



Peter Molyneux, creador de «Godus», «Fable» y «Black & White»



Me senté a jugar a «Middle Earth: Shadow of Mordor» y con el primer combate di un salto: ¿Qué demonios hace aquí el código que escribí para «Assassin's Creed 2»? No les acuso de haberlo robado –quizá Ubisoft se lo ha cedido–, pero podrían haber puesto mi nombre en los créditos.

Charles Randall, diseñador de combates de «Assassin's Creed 2»



No lanzar un «Assassin's Creed» cada año sería estúpido. Lo hacemos porque el público lo demanda. Sin embargo, lanzar secuelas de una franquicia no es tan fácil como algunos se piensan: tenemos que ofrecer constantemente cosas nuevas, pero conservando la esencia de la saga.

Lionel Raynaud, vice presidente de Ubisoft Montreal



SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!











GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



EL DESAFÍO DE LA REINVENCIÓN

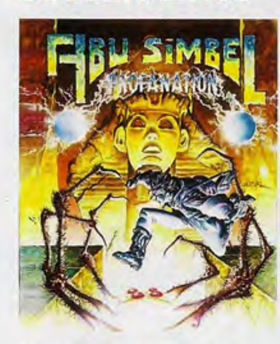
ADAPTAR UN CLÁSICO ES UN EJERCICIO DE ESFUERZO Y TALENTO. Y, AUN ASÍ, NO HAY NADA SEGURO.

Crear un juego es una labor ingente. Desarrollar un título de primera calidad exige dinero, recursos y talento. Aplicar esta formula a la reinvención de títulos clásicos, satisfaciendo a los fans, suele ser un desafío tal que muy pocos se atreven con ello. MachineGames lo ha hecho. Leerás críticas feroces, seguro, contra el nuevo «Wolfenstein», porque es fácil y divertido hacerlo, como decía Homer Simpson. Pero juégalo. Tú eres el único crítico con criterio.

El Museo FX abre sus puertas online

¡La compañía heredera de la mítica Dinamic de los hermanos Ruiz celebra 30 años de videojuegos regalándonos títulos legendarios!

CLÁSICOS DE DINAMIC EN iOS



Como sabes, si ya jugabas en los 80 -y como recordamos en el suplemento que acompaña este número- «Abu Simbel Profanation» ocupa un inolvidable lugar en la historia de los videojuegos. Y es que aquella fue una época de brillante y prolífica creatividad en España. Hoy Dinamic nos permite recordar este título con su versión para iOS que está disponible en **iTunes**.



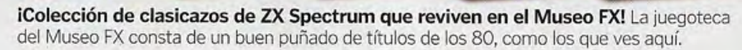
La inauguración del Museo FX es una excelente oportunidad para recordar y celebrar un puñado de emblemáticos títulos de Dinamic que marcaron una época de innovación pionera en España. El museo es la culminación de un gran proyecto que FX Interactive venía preparando desde hace largo tiempo. No en vano, la actual FX atesora el valioso legado de aquella mítica compañía, dado que entre sus socios están los hermanos Ruiz, fundadores de Dinamic.



¡30 años de videojuegos!

Son ya tres décadas, durante las que los Ruiz -y sus muchos colaboradores- han estado dedicados al desarrollo de videojuegos originales y a la adaptación y distribución de otros títulos. Así que esta iniciativa no sólo recoge juegos que poblaron los hogares de los 80 en los Spectrum y demás máquinas de la época. Si llegas a tiempo, hasta el 31 de Mayo, FX también te regala su clásico «Drakensang: Edición Oro». No tienes más que registrarte en la web de FX Classics Store para disfrutarlo. Pero, en cualquier caso no dejes de visitar el Museo.

juegos.fxinteractive.com



¡Colección de clasicazos de ZX Spectrum que reviven en el Museo FX! La juegoteca del Museo FX consta de un buen puñado de títulos de los 80, como los que ves aquí.

Gamelab 2014

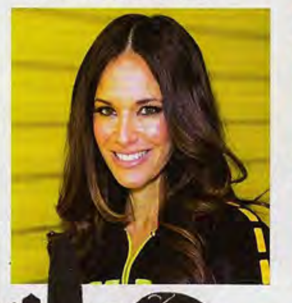
Barcelona acogerá la décima edición de Gamelab reuniendo destacadas figuras de la industra

Durante los días 25 a 27 de Junio, la Filmoteca de Cataluña -en la ciudad condal- acogerá la esperada Gamelab, un gran encuentro entre aficionados y desarrolladores que, como todos los años, dará lugar a interesantes anuncios, conferencias y debates sobre la creación de videojuegos y de aplicaciones destinadas al ocio interactivo. En su décima edición contará con la presencia de personalidades destacadas en la industria. Ya han confirmado su presencia Tim Schafer («Monkey Island»), Dong Nguyen («Flappy Bird») y Jade Raymond («Assassin's Creed»), entre muchos otros. Si quieres asistir, visita **www.gamelab.es**

gamelab BCN2014



El gran narrador **Tim Schafer,** y la mediática **Jade Raymond** serán dos de los conferenciantes estrella en Gamelab 2014.

LOS MÁS ESPERADOS



Ya están disponibles «Dark Souls II» y «Wolfenstein The New Order». En su lugar, entra en la lista el próximo «GRID Autosport» y la nueva entrega de «Call of Duty».

PARRILLA



WATCH DOGS
27 DE MAYO 2014 · ACCIÓN · UBISOFT · PC, PS3, XB 360
El lanzamiento ambioso juego de Ubi es inminente. Tras los retrasos, la espera se nos ha hecho eterna.

GRID AUTOSPORT
27 DE JUNIO 2014 · VELOCIDAD · CODEMASTERS · PC, 360, PS3
El nuevo «GRID» tiene una pinta soberbia. ¡Qué ganas de ponernos al volante ya!

THE EVIL WITHIN
24 DE OCTUBRE DE 2014 · ACCIÓN / AVENTURA · TANGO GAMEWORKS / BETHESDA · PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

CALENTANDO



CIVILIZATION: BEYOND EARTH
2014 · ESTRATEGIA · FIRAXIS / 2K · PC WINDOWS, MAC, PC LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
NOVIEMBRE 2014 · ACCIÓN · SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION · PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
La serie da un salto hacia las guerras del futuro.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
2014 · ACCIÓN / AVENTURA · ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS · PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES

THE WITCHER 3: WILD HUNT
2015 · ROL · CD PROJEKT / NAMCO BANDAI · PC, MAC, PS4, XB ONE
Este E3 va a ser una de las estrellas. ¿Conseguirá su exhibición aplacar nuestras ansias de jugarlo?

THE DIVISION
2015 · ACCIÓN / ROL MMO · MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT · PC, XBOX ONE, PS4
Se va a al año que viene, pero mantiene el interés.

CYBERPUNK 2077
2015 · ACCIÓN/ROL · CD PROJEKT · PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero las expectativas son altísimas.

¡El infierno se vuelve más real que nunca!

Hellraid

✲ Acción/Rol ✲ TECHLAND ✲ 2015



CON TODA LA POTENCIA DE CHROME ENGINE 6
Techland tenía previsto lanzar el juego a finales de 2013, pero su fecha actual es 2015. La razón es que han decidido apostar por el nuevo motor propio, Chrome Engine 6, para mejorar desde animaciones y efectos visuales, hasta la interacción con el entorno, la IA y toda la jugabilidad.



EN «HELLRAID» LA MUERTE AGUARDA A CADA PASO...
Y será tan brutal como explícita en los detalles gráficos. Eso sí, monstruos, zombis, criaturas del averno, esqueletos maléficos... No es que vayan a ser víctimas inocentes en este combinado de rol y acción, que recuerda a un «Diablo» en primera persona, aún más oscuro y terrorífico.



TECHLAND VUELVE A REINVENTAR SU "DIABÓLICO" PROYECTO DE ROL Y ACCIÓN, APOSTANDO POR UN NUEVO MOTOR

ARMAS Y HECHIZOS PARA ACABAR CON EL MAL
En Techlando afirman que «Diablo» no es el único referente para «Hellraid», y nombran a clásicos como «Heretic» y «Hexen», con su ambientación y su acción con armas y hechizos, como otras influencias. Incluso... ¡«Quake»! ¿Por qué? Porque esa sensación que ofrecía el juego de Id, con habitaciones vacías en las que un interruptor activaba "algo" y era necesario presionarlo para avanzar, aunque no quisieras, es algo que quieren recrear en «Hellraid».



TE ESPERA UN VERDADERO VIAJE AL INFIERNO
La ambientación, diseño artístico y espectacularidad visual de «Hellraid» son parte vital del diseño del juego para Techland. Sólo metiendo al jugador en un entorno verdaderamente ominoso y terrible, puede provocar las reacciones necesarias, según el estudio, para que el jugador se sienta aterrado.

¿UNA MALDICIÓN INFERNAL ACECHA?

Con toda la buena pinta visual que ofrece «Hellraid», el retraso de más de un año para se ha debido a la jugabilidad. **Las primeras versiones mostradas no resultaron muy sastifactorias.** Por eso el estudio lanzará el juego en Acceso Anticipado en Steam este otoño, para poner a prueba las impresiones de los jugadores.

1UP 00 HIGH

RetroMadrid 2014



El último fin de semana de abril, los amantes del píxel y las máquinas antiguas se reunieron en la feria retro más importante de España. RetroMadrid 2014 se convirtió en una fiesta del videojuego clásico.



Y ESO, PESE A LAS COLAS...

A pocos días de la celebración, algunos problemas con la gestora de las naves de Matadero obligaron a **restringir el aforo**, lo que provocó enormes colas que los fans soportaron como pudieron.



LEYENDAS EN RETROMADRID

Azpiri fue uno de los nombres propios del evento. El prestigioso ilustrador y artista sigue en plena forma y estuvo firmando autógrafos, y dedicando a los fans algunas de sus obras.



HISTORIA VIVA DE LA PRENSA

El equipo original de la redacción de **Hobby Consolas**, en su ponencia sobre la creación de la legendaria revista y cómo vivieron el número uno de la misma. **23 años después**, ahí sigue.



EL MITO DE «LA ABADÍA DEL CRIMEN»

Las ponencias en la Cineteca de Matadero fueron un aspecto especialmente importante este año. Allí se presentó **el libro Osbsequium**, dedicado al legendario «La Abadía del Crimen».









¡MICROMANÍA ESTUVO ALLÍ!

Casi 30 años de juegos y revistas dan para mucho, pero poco más de media hora -más la participación del público asistente con sus preguntas (¡gracias a todos!)- fue lo que pudimos dedicar a repasar rápidamente la historia de Micromanía, pasando por las máquinas clásicas y llegando a hoy. ¡Vaya viaje en el tiempo!



RODEADOS DE AMIGOS

Toda una **leyenda del Cosplay español**, Laura "ShanoaNebula" se pasó a saludarnos y hacerse una foto con nosotros. Lo de la fotogenia, como ves, no es cuestión sólo de los disfraces...



EN UN RINCONCITO DE LA NAVE 16 B

Junto a los expertos en hardware clásico, software de todas las épocas y creadores de recreativas personalizadas, estuvimos allí, presentando **el último número de Micromanía**.



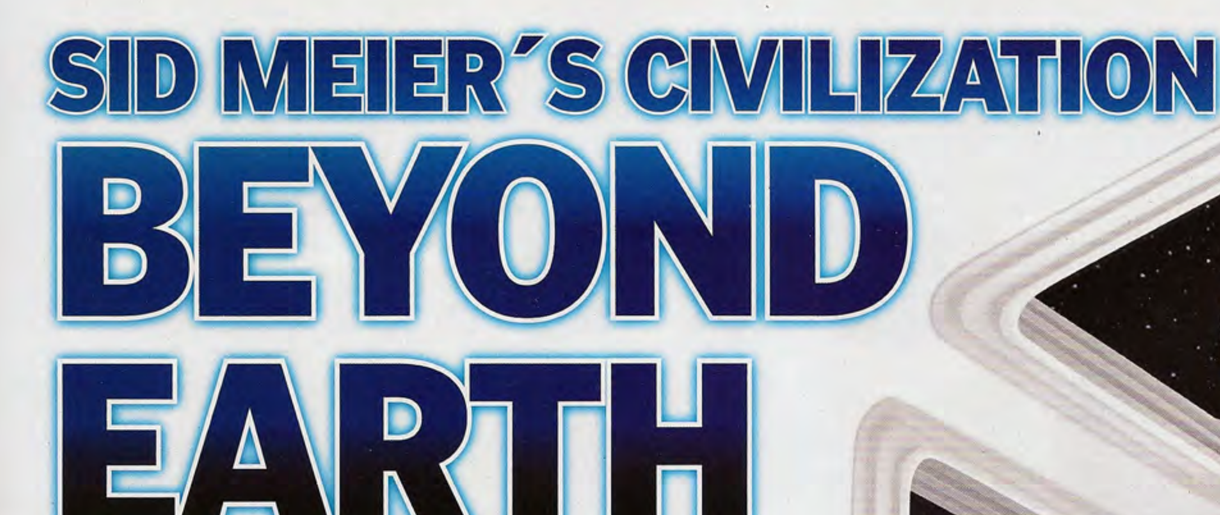
LA NUEVA AVENTURA DE VÍCTOR RUIZ

Probablemente el desarrollador más veterano de España, Víctor Ruiz, presentó su nueva aventura: **Lakento**. Una empresa dedicada a la producción para móviles y un inventazo: ¡RV para móviles!



Y PROBAMOS EL LAKENTO MVR

Un visor para realidad virtual -y aumentada- para móviles, por sólo 60 euros. Si se desarrollea apps de calidad para smartphone que lo aprovechen, **el Lakento MVR** puede ser un bombazo.



La Tierra se ha quedado pequeña. No hay recursos, no hay espacio, no hay futuro en el planeta azul. Hay que mirar más allá de las estrellas. Hay que redescubrir «Civilization».

Es lo que pasa cuando te dedicas a conquistar el mundo una y otra vez. Las grandes superpotencias se van sucediendo en la Historia, pero al final el planeta se queda pequeño. Y a Firaxis también se le ha quedado pequeña la Tierra, así que, puestos a darle una nueva visión a su saga más famosa, ¿por qué no llevar «Civilization» al espacio? Dicho y hecho, Sid Meier y sus chicos se han puesto el traje de astronauta, han hecho la maleta y se han subido al cohete para buscar un nuevo hogar a la humanidad, ya que parece que aquí tenemos los días contados.

«Civilization Beyond Earth» implicará, además, algo más que un cambio de escenario para una de las sagas más famosas de la estrategia para PC. Será también un experimento –en el buen sentido– en la misma cambiando la perspectiva de algunas de las bases de la jugabilidad clásica de la serie. ¿Demasiado arriesgado? Bueno, «Civ V» ya supuso un cambio considerable, y en realidad cada nuevo «Civilization» ha aportado en cada momento mucho más que una nueva estética, así que... ¿por qué no? Si el futuro de la humanidad está en juego, el de «Civ» también. Y tú serás parte de él.

En busca de otro hogar

Aunque al principio no sea muy evidente, el simple cambio de escenario de «Beyond Earth» implica premisas diferentes en la jugabilidad: si el juego ya no se basa en la Historia de la humanidad, tampoco hay civilizaciones conocidas, ni bases históricas, ni naciones reconocibles por su potencial. Todo es nuevo. Todo está abierto. O casi. Y es que antes de em-

¡Un nuevo planeta te da la bienvenida! Asentarte en él y desarrollar tu civilización es ahora el reto. ¿Qué futuro te espera?

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia por turnos, ambientado en la colonización de planetas** y el desarrollo de una civilización en ellos.
- El **avance tecnológico no será lineal**, a diferencia de los anteriores juegos de «Civilization».
- Habrá una serie de **"afinidades" que decidirán el tipo de civilización**: pureza, armonía y supremacía.
- Podrás aprovechar las tecnologías encontradas en **ruinas de civilizaciones alienígenas extintas.**



AQUÍ EMPIEZA EL FUTURO...

Antes de empezar a crear la nueva humanidad, la elección de la tecnología humana que viajará contigo al nuevo planeta y las mercancías y colonos, definirán tus primeros pasos.

› **La ciudad base:** Con las estructuras justas para la supervivencia y la exploración, tu primera ciudad será un cúmulo de módulos habitables.

› **La energía es clave:** para investigar, edificar, crear tecnología... La energía geotérmica será, inicialmente, la base del desarrollo de tu civilización.

Para desarrollar tu civilización tendrás muchas opciones. La tecnología te permitirá adaptarte al planeta o adaptar el planeta a ti.



Un turno, un paso más para el futuro de la humanidad. Explorar el nuevo planeta te deparará muchas sorpresas, incluyendo tecnológicas.

UN LÍDER PARA AFRONTAR EL FUTURO

Antes siquiera de llegar al nuevo hogar de la humanidad –con suerte– empiezan las elecciones en «Beyond Earth». Elegir un patrocinador, la tecnología con la que comenzarás tu aventura, la nave que te llevará y hasta un líder que te guíe.

› **Cooperativa PanAsiática:** Una de las facciones de inicio confirmadas, liderada por Daoming Sochua. Una facción fuerte en cultura, ciencia y energía, pero débiles milita rmente, en diplomacía y religión.

› **Unión Popular Africano:** Liderada por Samatar Jama Barre, se trata de una facción con habilidades diplomáticas y médicas, pero la productividad les falla.

pezar a jugar ya tendrás que tomar ciertas decisiones que afectarán a "tu" futuro de la humanidad, como elegir la tecnología que embarcarás en tu nave espacial, los colonos que llevarás en el viaje al planeta y el patrocinador de la expedición. Una especie de civilización base, por así decir. Pero el juego real no empezará, ni tu desarrollo de la nueva humanidad, hasta que no aterrices.

Una nueva humanidad

El desarrollo de la humanidad en un planeta alienígena abre un nuevo mundo de posibilidades a la jugabilidad, aunque manteniendo la esencia de «Civ». Por supuesto, la base del juego por turnos, la investigación, recogida de recursos y la construcción seguirán estando ahí, pero no exactamente igual que antes. Y la culpa será de los alienígenas, claro, y aquí hay que hacer varias aclaraciones. Cuando Firaxis habla de alienígenas, diferencia, por un lado, la fauna y flora del planeta y, por otro, las extintas civilizaciones inteligentes alienígenas. Y ambos apartados son clave, porque son la base del desarrollo de tu civilización.

Considera tu civilización, casi, como un libro en blanco, que llega con el mínimo tecnológico para establecerse en un planeta, explorarlo y empezar a explotar sus recursos. Pero, ¿cómo? ¿Los adaptarás a tu tecnología? ¿Los explotarás, sin más? ¿Los esquilmarás? ¿Terraformarás? ¿Exterminarás la vida local? Asímismo, considera lo que harás si localizas los vestigios de las antiguas civilizaciones alien y aprendes su tecnología. ¿Qué ocurrirá entonces?

Colonizar un planeta extraño conlleva varias consideraciones: por un lado, conocer el entorno y su biología, ya sea para defenderte o para



EL OBJETIVO SERÁ REINVENTAR LA HUMANIDAD EN OTRO PLANETA, MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA

aprovecharla en tu beneficio. Por otro, que habrá otras facciones haciendo lo mismo que tú, pero como tendrán una base diferente –probablemente– de recursos de la Tierra, su evolución no tiene porque ser pareja a la tuya ni similar. Y aquí entrará en juego una de las novedades de «Beyond Earth»: la red de tecnología, que deja de ser una evolución lineal.

El salto tecnológico

El árbol de tecnología típico de «Civilization» desaparecerá en «Beyond Earth». Ahora la evolución tecnológica no será lineal, sino una red, y dependerá de lo que encuentres, de si usas la tecnología alien de las civilizaciones extintas, de cómo la apliques en tu desarrollo y de si te dedicas a adaptarte al planeta o prefieres adaptar el planeta a tu visión de futuro. Una libertad como pocas veces se ha visto hasta ahora en la serie.

En este momento hay que considerar otra de las grandes novedades de «Beyond Earth»: las Afinidades. Se trata de políticas estratégicas globales, dependiendo de la filosofía que guíe tu visión del futuro de la humanidad, que afectarán a todo el desarrollo político, social, tecnológico y biológico de la humanidad. Se dividen en tres grandes ramas: Pureza, Armonía y Supremacía.

La Pureza toma el referente humano como su esencia. Se trata de una serie de políticas radicales que persiguen que la humanidad no tenga integración con las tecnologías alienígenas ni con la evolución basada en la adaptación al ADN extraterrestre.



Investiga la fauna y la flora, y decide si integras su ADN en el tuyo. Incluso, puedes conseguir que algunas especies alien luchen de tu parte.

SUPREMACÍA, PUREZA Y ARMONÍA

Las tres Afinidades de «Beyond Earth» son parte de la clave de la evolución de tu civilización. Tres caminos que definirán el futuro de tu visión de la humanidad, y tu relación con el planeta alien.

- **Armonía:** Eligiendo este camino abrazas todos los recursos del nuevo planeta y los integras en tu evolución biológica. Te conviertes en parte del planeta y asumes su ADN como parte del futuro de la nueva humanidad.
- **Pureza:** Mantener la esencia de la humanidad terrestre a toda costa: ese es el objetivo de la elección de la Pureza. La evolución de las unidades de unidades y estructuras presenta un aspecto muy militarizado, en sus detalles.
- **Supremacía:** La tecnología es la clave. Su integración en el nuevo humano, convertido casi en cyborg, se extiende a vehículos y estructuras. Tecnología que viene, también, de antiguas civilizaciones alien.



La elección de la Armonía persigue todo lo contrario, asumir los recursos del nuevo planeta como base para la evolución, integrando incluso a especies alienígenas como parte de tu civilización, y la evolución humana basada en la adaptación al ADN alien.

Y la Supremacía busca la tecnología como medio y como fin, haciendo de la humanidad futura una especie que integre la biomecánica como parte del hombre.

Estas Afinidades, además, afectarán de forma automática y simultánea a la evolución de todas las estructuras y unidades de tu facción. No será como en «Civ V», donde cada unidad o estructura es mejorada de forma individual.

Pero, además, «Beyond Earth» tendrá aún más apartados clave que definirán jugabilidad y desarrollo de tu civilización: las Virtudes.

Sociedad "virtuosa"

Las Virtudes serán el equivalente en «Beyond Earth» a las políticas sociales de «Civ V», pero con algunas diferencias críticas. Se pueden conseguir mejoras para evolucionar más rápidamente tanto si eliges ahondar en el desarrollo de una virtud en particular como diversificando su adopción. Será un sistema basado en bonos, llamados "kickers", que potenciarán ciertas habilidades o tecnologías, dependiendo de cómo los gestiones.

MANTENDRÁ LA ESENCIA «CIV», PERO TAMBIÉN REINVENTARÁ PARTE DE LA JUGABILIDAD CLÁSICA

«Beyond Earth», en definitiva, no sólo vendrá a aportar un nuevo escenario, sino una nueva perspectiva sobre la saga de Firaxis. Sid Meier ya ha conquistado la Historia. Ahora quiere conquistar el Universo y nuestros PC, una vez más, a golpe de turno. Y nos da que ha empezado a conseguirlo... **A.C.G.**


¡Cuidado con la fauna alienígena! Pues sí, insectos gigantes, gusanos monstruosos, bestezuelas de apariencia extraña... ¡Estás en otro planeta!



Firaxis desvela el diseño de Civilization Beyond Earth

Hablamos con Will Miller y David McDonough, dos de los principales responsables del desarrollo de «Civilization Beyond Earth», que nos cuentan los detalles del nuevo juego de Firaxis.

MICROMANIA ¿Por qué elegisteis el espacio como nuevo escenario?

FIRAXIS: Bueno, ambos somos grandes fans del espacio. Amamos el concepto del viaje espacial, no sólo desde la perspectiva de la ciencia ficción, sino de la ciencia real. Nos parece algo de lo más grande que la humanidad ha logrado jamás. Además, ambos también somos fans de «Alpha Centauri», así que era una oportunidad para homenajearlo.

MICROMANIA: Habéis mencionado «Alpha Centauri». También pensamos en él cuando supimos del juego. ¿Es «Beyond Earth» una continuación?

WILL: No, es una experiencia diferente y nueva. En ambos juegos se trata de llegar a un planeta y establecer una civiización, pero son muy diferentes en desarrollo y jugabilidad. Con «Beyond Earth» la gran oportunidad era explorar la idea de lo que implica el desarrollo de la humanidad en un nuevo planeta, y adaptar esa idea al estilo de juego de «Civilization», de modo que el jugador pueda viajar al futuro dentro de un marco conocido, pero no a través de la Historia ya conocida de la humanidad.

MICROMANIA: ¿El juego comienza en la Tierra y continúa en otro planeta o todo se desarrolla en el espacio?

WILL: Todo se desarrolla en el espacio, y empieza en el momento en que aterrizas en un nuevo mundo. Pero sí es cierto que hay decisiones que el jugador toma antes de aterrizar. Puedes configurar algunas características de la civilización con que vas a jugar, como el patrocinador, el cargamento y las mercancías que llevarás, a los colonos y hasta el tipo de nave espacial.

MICROMANIA: Cuando habláis de configurar y personalizar la civilización de este modo, ¿afecta también al tipo de victoria que se puede conseguir?

WILL: Es una buena pregunta, pero no es así exactamente. Ya que no nos basamos en la Historia, como en anteriores juegos, hemos tenido que replantearnos el significado de la victoria en «Beyond Earth».

El concepto es buscar en el futuro algo muy diferente, no una supremacía en el sentido de la supervivencia de la cultura, la riqueza o el poderío militar. La victoria depende de la consecución de un gran salto en la identidad de la misma humanidad, lograr un nuevo sentido transcendental para la vida humana. Las condiciones de victoria van variando según llegas a momentos críticos del juego, y se combinan con un montón de misiones secundarias.

MICROMANIA: El contacto con especies alienígenas y su tecnología, ¿cómo se desarrolla en el juego?

WILL: Cuando hablamos de alienígenas no hablamos estrictamente de civilizaciones, sino de restos de antiguas civilizaciones que ya no existen. Pero al hablar de especies alienígenas que existen donde aterrices, es un concepto contemplado desde una perspectiva diferente. No se trata de especies que tengan establecida una civilización ni tecnologías, sino de especies nativas cuya influencia puedes aceptar o no, dependiendo de tus objetivos.

MICROMANIA: ¿Cómo funcionará el sistema de misiones del juego?

FIRAXIS: El sistema de misiones es una de las adiciones más interesantes que se hacen a la saga. Lo usamos como vehículo para ofrecer un plus de ciencia ficción. Se trata siempre de decisiones, de elecciones basadas en la investigación: expediciones arqueológicas que pueden descubrir tecnologías alien antiguas, o destruirlas si no queremos usarlas ni que las usen otros. Es como aportarle subtramas adicionales a la acción principal del juego. También hay otras opciones, como espiar a otras civilizaciones .

MICROMANIA: En términos de jugabilidad, ¿qué hay de distinto para el jugador de «Civilization»?



Will Miller y David MacDonough son los dos diseñadores principales de «Beyond Earth». Fans de «Civ», del espacio y de la ciencia ficción, para ellos ha sido un sueño trabajar en el proyecto.

FIRAXIS: Uno de los cambios más destacados es la progresión de la red de tecnología, que no es un árbol, no es lineal, como ha ocurrido ahora.

En los anteriores juegos cualquier civilización podía llegar a las mismas metas usando caminos y estrategias distintos. En «Beyond Earth», ya eliges un camino al comienzo, y con los mismos recursos que encuentren en un planeta, dos civilizaciones pueden llegar a metas muy diferentes.

El desarrollo de la tecnología también representa 3 ideales posthumanos que evolucionan mientras juegas, que se llaman Harmony (Armonía), Purity (Pureza) y Supremacy (Supremacía). El jugador que se decanta por la Armonía es el que se integra en el nuevo planeta, abraza los recursos y tecnologías que encuentra allí y las adapta a su civilización. El jugador de Pureza tiene como referencia la Tierra y no acepta esa integración, es más fanático. El de Supremacía adapta mejoras a la especie como implantes cibernéticos, mecánicos y desarrolla la civilización para igualar a las antiguas tecnologías alien descubiertas.



La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

UN DIEZ PARA FX



Como nostálgico poseedor de un viejo ordenador ZX Spectrum, no he podido evitar que se me ponga la carne de gallina con los juegos clásicos de Dinamic que FX ha puesto para jugar en su Museo FX. «Abu Simbel», «Game Over», «Fernando Martín»... ¡Están los mejores! Aunque echo a alguno de menos, como «Phantomas».
■ Luis D.











Yenght Mayo 1984
Saimazoom Julio 1984
Mapsnatch Julio 1984
Babaliba Noviembre 1984
Videolimpic Noviembre 1984
Abu Simbel Profanation Junio 1985
Camelot Wariors Febrero 1986
Army Moves Noviembre 1986
Game Over Junio 1987
Basket Master Junio 1987
Freddy Hardest Octubre 1987
Gran Prix Master Septiembre 1988
Navy Moves Noviembre 1988
After the War Julio 1989
Fútbol Master Septiembre 1989
Satán Julio 1990
Simulador Profesional de fútbol Octubre 1992
Artic Moves Febrero 1993

En efecto, Luis, FX Interactive se ha marcado un puntazo en su 30 Aniversario (que se dice pronto) con la web Museo FX 1984 (**juegos.fxinteractive.com/fx/El_Museo_FX/**), en donde se puede jugar online a docenas de juegos clásicos de Dinamic, desde «Saimazoom» a «Michel Fútbol Master», «Army Moves», «Camelot Warriors», etc. Es verdad que faltan algunos títulos como «Phantomas», pero es porque no los crearon ellos directamente, fueron títulos externos que publicaron bajo su sello.

¡MENUDOS JETAS!



Me gustaría denunciar una actividad que ya he visto en varios foros, y me parece una vergüenza. Soy un fan de los Humble Bundle, ya sabéis, esos packs de juegos digitales que venden muy baratos y la mayoría del dinero se destina a obras benéficas. Pues bien, me he encontrado con gente en foros que compra esos juegos... ¡y luego venden los códigos por su cuenta, más caros! Además de que ganan dinero a costa de obras benéficas, les quitan recaudación. ¡Qué vergüenza! **■ Patxi J.**



Efectivamente, nosotros también nos hemos encontrado con gente que realiza esta actividad, incluso a nivel profesional. Como dices, es dinero que roban a quien lo necesita. ¡No tienen conciencia!

LA CARTA DEL MES

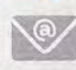
El juego perfecto



Estoy expectante con el anuncio de «Civilization Beyond Earth» que leí en el número pasado. ¡Un "Civ" ambientado en el espacio! No es el primero, pero ya tocaba. También le tengo muchas ganas a «Elite: Dangerous», que será un simulador espacial. ¿Os imagináis cómo sería un juego con un universo abierto como en «Elite», y que al aterrizar pudieras gestionar el planeta como en un «Civilization»? ¡Puro éxtasis!
■ Martín L.

Pues la verdad es que no habíamos pensado en ello, Martín, pero tal como lo cuentas... ¡suena genial! Todo un universo en nuestras manos, en su máxima expresión. Y si en las batallas entre facciones pudieras participar como en un shooter tipo «Titanfall», ya sería la bomba. ¡Por soñar que no quede!

¿UN MOBA?



Me gustó mucho la comparativa que hicisteis sobre los MOBA en el número pasado, pero creo que os olvidáis el mejor: «Towerfall Ascension». Todos los viernes vienen mis amigos a casa. ¡Y menudas panzadas nos pegamos! ¡Es la bomba!
■ Berfur225

Bueno, Berfur225, no es que lo hayamos olvidado... ¡Es que no es un MOBA! No se juega en red, sino todos en la misma pantalla, y no tiene elementos de rol y estrategia propios de los MOBA, es básicamente un arcade. Pero eso no quita para que sea un juegazo. Con 3 o 4 jugadores, los piques en casa están asegurados.



LA DICHOSA CUOTA MENSUAL



Después de leer la review de «The Elder Scrolls Online», estoy que me subo por las paredes. Me muero de ganas por echarle el guante, pero no puedo gastarme 200 euros en un año, estando en el paro. ¿Sabéis si quitarán las cuotas mensuales?
■ Ernesto O.

LA POLÉMICA DEL MES

Fire TV... ¡Qué miedo!

Estoy un poco preocupado con el anuncio de consolas Android tipo Amazon Fire TV, Ouya, NVIDIA Shield... Los PCeros llevamos años "sufriendo" las conversiones de consolas, pero si ahora estas máquinas con Android se ponen de moda, como los móviles... ¿Nos inundarán con juegos como «Angry Birds» o «Candy Crush Saga»? ¿Se acabarán los juegos AAA? ¡Qué pesadilla! **■ Lucifernandez**

Ja, ja, ¡no hay que ser tan drásticos, hombre! Quizá la consola de Amazon o la futura de Apple alcancen el éxito en el ámbito familiar, o casual, pero hay mucha gente que busca la potencia gráfica y profundidad que sólo encuentras en los juegos de PC y consolas. Ambos estilos pueden convivir pacíficamente, sin pisarse uno a otro. ¡Hay sitio para todos!



TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".



Por desgracia, sabíamos que esto iba a ocurrir. Mucha gente deseando jugar al juego, sin poder permitírselo. Sólo queda tener paciencia, Ernesto. Mientras «The Elder Scrolls Online» dé beneficios seguirán cobrando cuota. En «World of Warcraft» tardaron varios años en quitarla. Pero atento, a veces hacen promociones, descuentos, días gratuitos, etc. ¡No queda otra!

ENTIENDO A ENRIC



Leyendo el comentario del Enric Álvarez en la sección Lenguas de Trapo del número pasado, entiendo su cabreo. «Castlevania Lords of Shadow 2» te puede gustar más o menos, pero ponerle un 4 de nota es no tener ni idea. Es un juego sólido y además tiene mucho trabajo detrás. ■ Kaotiko

Nosotros pensamos igual. Un juego como «Castlevania Lords of Shadows 2» podrá ser mejor o peor, pero notas del 5 para abajo están reservadas a juegos malos o poco trabajados, y este juego, como dice Enric, tiene mucho trabajo, y sólido, detrás.





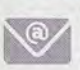
EL TALLER



Cuando termine el instituto quiero hacer la carrera de Informática. Mi sueño es ser diseñador de videojuegos. Por eso El Taller es mi sección favorita de la revista. Los expertos tienen mucho nivel, me encantó el artículo sobre Prototipado de Juegos de Javier Arévalo. ¡He aprendido mucho! ■ Román G.

Nos alegra que te sirva de ayuda, Román. No es fácil, pero intentamos que participe gente con experiencia, que sabe mucho del tema. Ojalá puedas cumplir tu sueño de convertirte en creador de videojuegos, y dentro de unos años analicemos tu obra maestra. ¡Prometemos ser justos!

¡VIVAN LAS 2D!



Me ha sorprendido lo que está haciendo Ubisoft con sus nuevos juegos 2D. «Rayman Legends» está muy bien, pero después de sacarse de la manga un juego de rol como «Child of Light», ahora anuncian algo tan original como «Valiant Hearts». ¡Parece una compañía indie! ■ Lummer



Ja Ja, te podemos asegurar que Ubisoft no se ha pasado al indie. El motor Ubisoft Framework está pensado para desarrollar el talento artístico, y se nota en los gráficos y el diseño de estos juegos. Hay que aplaudir a Ubisoft por ser valiente y apostar por ellos.

FORMIDABLE



Tras la estupenda experiencia de RetroMadrid 2014, en las últimas semanas hemos visto cómo se han anunciado los programas finales de ferias, convenciones y ligas de videojuegos en España, como Gamergy 2014 o InnGames 2014. Es un buen indicativo de la excelente salud de la que gozan los videojuegos en nuestro país. ¡Esto hace unos años no existía!

LAMENTABLE



El cierre de los servidores de GameSpy ha llevado a lo inevitable: los juegos más antiguos o con pocos usuarios, no volverán a disponer de partidas multijugador. EA ha anunciado que cerrará el online de nada menos que 50 juegos, desde los primeros «BattleField» a varios «Need for Speed», o «Crysis» 1 y 2. Intentará salvar a algunos, pero el resto... The End.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿POR QUÉ...

RockStar está tardando tanto tiempo en anunciar la versión PC de «GTA V»? ¿Quizá espera a que estén listas las versiones para Xbox One y PS4?

¿QUÉ...

es lo que tendrá «Minecraft», que todo el mundo intenta imitarlo pero nadie consigue alcanzar su nivel de diversión y profundidad?

¿A QUIÉN...

tuvo la idea de crear un juego de acción en el que el tiempo avanza sólo si tu te mueves? Así será «SUPERHOT». ¡Estamos deseando probarlo!

¿CÓMO...

afectará al desarrollo del supuesto Kinect 2.0 para PC, ahora que Microsoft lo quita de Xbox One? Cada vez está menos claro que lo veamos en los ordenadores.

¿CUÁNTOS...

millones de Sims diferentes vamos a poder crear, ahora que se ha desvelado la potencia del editor de personajes de «Los Sims 4»?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



¡Larga vida a B.J. Blazkowicz!

Wolfenstein The New Order

¡Menos mal que el Tercer Reich ganó la guerra! Sí, sí, porque si no ¿a qué nazis combatiría ahora B.J.? Hay que machacar nazis, y si para ello tienen que ganar...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** MachineGames/Id/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.wolfenstein.com/es-es*

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos:** 16 (en dos cronologías: Fergus y Wyatt)
- **Tipos de arma:** 4 (a una o dos manos, más cuchillo y granadas)
- **Ventajas:** 4 tipos
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** core i7
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 460, Radeon HD 6850,
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6/7
- **Conexión:** ADSL



El bueno de B.J. se queda catatónico tras una misión en 1946. Despierta de forma traumática en 1960, rodeado de nazis asesinos.



¿Ves esta cara? Es Fergus. La trama de «Wolfenstein» se puede desarrollar por dos caminos. Uno es el asociado a este personaje.



¡Machaca nazis a dos manos! Matar es algo malo, pero cuando se trata de nazis de videojuego, hacerlo a dos manos es muy divertido...



Berlín, 1960. El Reich ganó la Guerra Mundial y domina el mundo. Pero, ¿qué co...? Sí, esa es la historia alternativa en que se desarrolla el regreso del gran clásico de la acción. ¡«Wolfenstein» ha vuelto!



Pero... ¿qué demonios es ese cacharro tan grande? Pues es tecnología nazi. O, bueno, que los nazis han conseguido... ya lo descubrirás. El caso es que en 1946, al Reich se sacó esto de la manga para ganar.

EL REGRESO MÁS ESPERADO DE LA DÉCADA, EL DE B.J. BLAZKOWICZ, ES UN TERREMOTO DE ACCIÓN TOTAL

Este ha sido uno de los juegos que más esperábamos para 2014. Así, como suena. Y es que «Wolfenstein» es un nombre que pesa. Pesa sobre las expectativas que puedes tener como jugador, porque a un clásico hay que tratarlo con mucho cuidadín. Y lo mismo vale para los desarrolladores que se atreven con el reto de renovar un clásico tan legendario, porque hay que tener mucha confianza para afrontar algo así. Pero MachineGames, estudio formado por antiguos miembros de Starbreeze, no sólo se han atrevido sino que han tenido la osadía de renovarlo por completo, modernizar su acción, darle una entidad mucho más sólida con múltiples personajes secundarios, una tecnología apoyada en Id Tech 5 que hace diabluras visualmente y, encima, triunfar en el intento y salir más que airosos. ¡Han hecho un juego magistral! Sí, hay pasión de fan en estas palabras, pero también un buen puñado de horas probándolo y disfrutando como enanos a cada minuto. ¡«Wolfenstein The New Order» es un juegazo!

Caído en acción

Es 1946, la Segunda Guerra Mundial está en su apogeo y... Sí, 1946, no nos hemos equivocado de fecha, porque «Wolfenstein» tiene lugar en una historia alternativa, no la que conocemos. En ella, los nazis desarrollan una tecnología bélica increíble que les permite ganar la guerra y conquistar el mundo. EE.UU. se ha rendi-

LA REFERENCIA

Call of Duty Ghosts

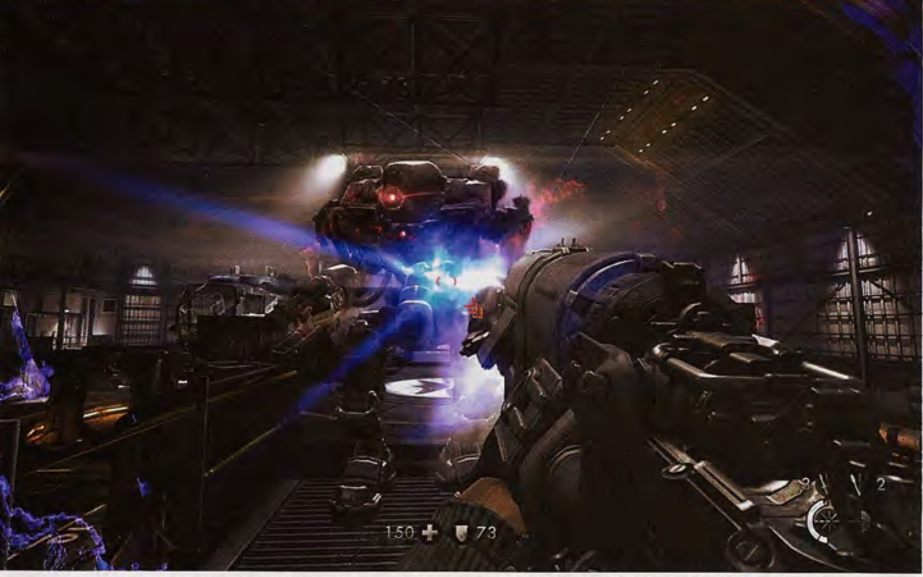
- **Ambos son juegos de acción bélica** aunque «Ghosts» es contemporáneo y «The New Order» se ambienta entre la 2ª Guerra Mundial y 1960.
- **La acción es intensa y variada** en ambos, aunque más lograda en «Wolfenstein» con su historia.
- **«Ghosts»** incluye modos multijugador.



¡EL MACHACA NAZIS VUELVE!



El regreso de B.J. no sólo ha cumplido todas las expectativas sino que las ha superado de largo. Empezando por respetar al máximo la esencia del título original y las diversas entregas que han venido después, en «The New Order» los detalles de homenaje al clásico son continuos, empezando por la elección del nivel de dificultad, que respeta en nombre y estética a lo que ofrecía éste. Hay muchísimas cosas que, si miras bien, están ocultas así en el juego.



Venga, B.J., que por muy grandes que sean los robots, tú arma es más gorda. Y si no, ya sabes: granadas, tiros, más granadas y lo que haga falta. Los robots nazis son unas bestias, pero tú también.





¡Esos malditos generales nazis! Los personajes son un ejemplo magistral de diseño. Dotados de una personalidad diabólica y única.

WOLFENSTEIN EN WOLFENSTEIN

Estábamos seguros de que, de un modo u otro, MachineGames tenía que rendir un homenaje a un juego que adoraban desde siempre. Y sí, «Wolfenstein 3D» está ahí.



B.J. se ve matando nazis... ¡pixelados en 2D! Sí, sí, no es broma. Esperábamos algún homenaje, pero hay todo un nivel en que B.J. se mete en el clásico, a disparar nazis pixelados.



Un nivel de pesadilla. En la base de la Resistencia en Berlín, hay un colchón en la planta de arriba. Junto a él, hay un poster... "especial". Si duermes ahí, tendrás la pesadilla del clásico.



¡La cosa se pone cuesta arriba, B.J., pero esto es solo el principio! Pues sí, para ganar a los nazis hay hasta que escalar paredes. Pero, sí, esto es solo el principio del juego, en ese brutal prólogo de hora y pico...

do tras ser bombardeado con atómica, toda Europa ha sido conquistada y la esvástica domina todo el planeta... ¡y hasta la luna! Los nazis han llegado a la luna antes de 1960.

1960 es el año en que B.J. Blazkowicz, caído en combate en 1946, en una misión espectacular que ocupa la hora larga del prólogo del juego, despierta de su estado catatónico. 14 años aislado del mundo, encerrado en sí mismo, al cuidado de una amorosa enfermera, Anja.

Pero cuando despierta y descubre la terrible verdad de lo que le ha pasado al mundo, decide buscar aliados en una Resistencia que se oculta para luchar contra los nazis. Allí descubre viejos amigos de la mano de Anja, que le ayuda en su huida, y trazará los planes para acabar con el dominio nazi de una vez por todas.

«THE NEW ORDER» OFRECE UN DESARROLLO TOTALMENTE CINEMATOGRÁFICO ESPECTACULAR

El Reich conquistado

Reinventar un clásico como «Wolfenstein» parece una herejía, pero lo que ha hecho MachineGames es espectacular. No sólo han hecho un juego de acción: han hecho una película de acción. Por primera vez un juego de la saga tiene una trama sólida, con múltiples personajes en acción dotados de personalidad y carisma, multitud de diálogos sin parar, cinemáticas para parar un tren y una narrativa realmente atractiva. Además, ofrece una doble vía para esa historia, que parte del prólogo, aunque al principio no te das cuenta. En cierto momento has de tomar una decisión sobre la vida de uno de tus hombres, que afecta a la historia posterior. Hay lo que MachineGames llama dos cronologías, dependiendo del personaje elegido. Y hay diferencias.

Además, el estudio sueco ha aportado un componente de variedad a la acción del juego, ausente en otras entregas de la saga. Puedes ir a saco, muy a saco, convirtiéndote en una máquina de pegar tiros, o elegir un camino más sigiloso, eliminando en silencio a tus enemigos. En algunas misiones no es una opción, has de ir



Frau Engel... ¡chúpate esa! A todo cerdo le llega su San Martín, y a los nazis, también. Si no fuera por la grima que da, gracias al realismo visual del juego, hasta te daría algo de pena ver así a la maldita frau.



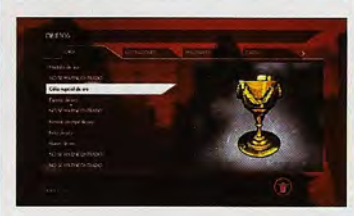
¿Cómo es posible que los nazis hayan llegado a la luna antes de 1960? ¡Tecnología, amigo! Una tecnología que no les pertenece, por la que ganaron la guerra y cuyo origen ocultan celosamente.

ES WOLFENSTEIN Y MUCHO MÁS

La esencia de «Wolfenstein 3D», con sus misterios y sus secretos, está dentro de «The New Order», pero hay más...



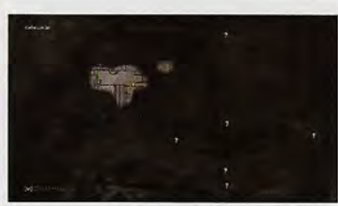
Retazos de historia. Aunque sea un poco cogido por los pelos, Machinegames ha usado detalles históricos, como la máquina Enigma, para colocar secretos y desbloquear extras.



Copas, llaves... ¡oro! Sí, los tesoros de «Wolfenstein 3D» vuelven en múltiples formas. En todos los niveles hay alguno, y conseguirlos se hace un objetivo secundario de lo más divertido.



Misterios hebreos. Aunque el componente paranormal y de lo oculto no es evidente en «The New Order», algo de misticismo sí hay, en el fondo. El Da'at Yichud es la clave de la tecnología nazi.



Más fácil con el mapa. Según el nivel de dificultad en que juegues, ciertos detalles, como la localización de secretos y objetos especiales, se remarca en los mapas. Una ayudita.



Máquina de matar y más. B.J. es una máquina de matar nazis, y además Machinegames ha aportado al personaje más habilidades que le ayudan en el juego. Varían según la cronología elegida.

en sigilo, sobre todo a mitad del juego, pero en general, es una decisión que recae en ti. El objetivo es matar nazis y acabar con su tecnología, pero cómo hacerlo es otra cosa.

Espectáculo de acción

Si «Wolfenstein The New Order» puede ser calificado de algo es de gran espectáculo de acción bélica. En el apartado técnico y visual es impresionante. Algo digno de verse con el detalle al máximo, pese a que Id Tech 5 sigue padeciendo de esos defectos de carga de texturas "de golpe", como si le costara colocar la textura en el modelo durante una décimas de segundo. En la variedad de armas y misiones... ¡buf! Es un ejercicio sensacional de diseño. Y si acaso hay que achacarle algo es que su duración global se alarga de forma artificial por las cinemáticas, y si las dejas de lado la acción se resume en unas 10/12 horas, lo que no está nada mal, por otro lado.

Si buscas un buen título de acción individual, eres fan del clásico y de matar nazis –en los juegos–... ¡vas a pasarlo en grande! **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

Metro Last Light

Un juegazo de acción también para un solo jugador, donde la trama es tan importante como el combate.

▶ Más inf. MM 220 ▶ Nota: 96

Metal G. Rising Rev.

Acción vertiginosa llena de enemigos mecánicos, aunque más desquiciada que la de B.J.

▶ Más inf. MM 228 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

AYUDA A B.J. BLAZKOWICZ A GANAR. **Aunque sea con retraso. Viaja a 1960 en un pasado alternativo en que los nazis ganan la guerra, para cambiar las tornas.**

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La historia –¡el guión!–, la acción, los personajes... El conjunto es una película bélica.
- Visualmente es espectacular. Una prueba más del potencial tan brutal de IdTech 5.
- La variedad de las misiones en cada capítulo.
- Los continuos guiños y homenajes al clásico.
- La reinvención del clásico por Machinegames.

Lo que no nos gusta

- Algunos bajones en la intensidad de la acción, sobre todo a mitad del juego.
- Los requisitos mínimos son altos. Son muy altos. Y la barbaridad del espacio en disco duro: ¡50 GB!

Modo individual

¡El clásico vuelve en mejor forma que nunca! El "reboot" que MachineGames ha hecho del clásico de la acción en PC es, sencillamente, magistral. Una historia con enjundia, personajes con carisma, acción brutal, espectáculo visual, variedad, diversión, malos que dan ganas de aplastar... ¡«Wolfenstein» es un juegazo total!

La nota

94

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Ahora sí da gusto morir!

Dark Souls II

Si te dicen que lo más destacado de un juego es que a cada paso que das tu personaje muere, es difícil pensar que sea bueno. Será que somos masoquistas...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** From/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco ▶**Nº de DVD:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶**PVP Rec.:** 49, €
- **Web:** *www.darksoulsii.com/es* Completa, con información, imágenes, vídeos. Sin actualizar.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Áreas del mundo:** 12
- **Clases de personaje:** 8
- **Características del personaje:** 8
- **Atributos:** 24
- **Multijugador:** Sí (abierto cuando se activa)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 E8500 3.17 GHz, Phenom II X2 555 3.2 GHz,
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600GT, Radeon HD 5870
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Los crípticos personajes secundarios a veces te despistan más que ayudarte, pero todas sus frases encierran un significado oculto.



¡Cuidado, te atacan los huecos! Todos los enemigos de «Dark Souls II» tienen rutinas de ataque... aunque a veces las varían.



¡Uf, a ver qué puedes usar ahora!... Hay que gastar los objetos mágicos con sumo cuidado y pensando muy bien cuándo.



¡Bendito sea el Sol! La oscuridad y la muerte han arrasado Drangleic, pero los espíritus puros aún pueden salir airosos al combatirlos. Eso sí, sólo si están dispuestos a experimentar la muerte mil veces.



Anda, herrero... ¡hazme una rebajita en almas! Le puedes suplicar, pero no, no te va a hacer ni caso. Langreit es muy suyo y cobra caros sus servicios. Pero es un gran profesional, eso sí.

EL ROL Y LA ACCIÓN VUELVEN, AHORA AL MUNDO DE DRANGLEIC, EN UN JUEGO DE DIFICULTAD BRUTAL

El fiasco de «Dark Souls Prepare to Die Edition», lastrando un juego sensacional con una versión paupérrima en el apartado técnico y de control para PC, ha servido a From para ponerse las pilas con «Dark Souls II». Ahora, la aparición de la nueva entrega de la saga de rol ha cumplido con las expectativas que los fans de la misma podían tener: una buena calidad gráfica –aunque no sea espectacular, eso es cierto–, unos controles bien diseñados y adaptados al entorno de teclado y ratón, con la opción de jugar con pad si lo prefieres –aunque para nosotros se juega bastante mejor con la primera opción– y el disfrute completo y total de la experiencia de juego que propone el estudio nipón, liberando al masoquista que llevas dentro.

Ahora la acción transcurre en Drangleic, un mundo tan fantasmal, asolado, dominado por la oscuridad y lleno de espíritus y muertos vivientes como antes, aunque el bendito Sol siempre asoma en algún momento.

De nuevo, tu personaje llega allí, sin historia, sin recuerdos, sin objetivos, más que avanzar, no morir –¡ejem!–, combatir al Mal y salir triunfante.

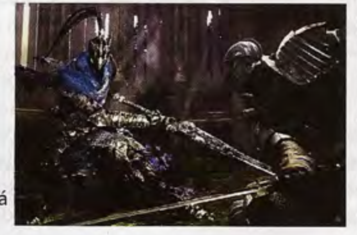
¿Morir? ¿Por qué no?

Efectivamente, lo de no morir era sarcasmo, ya que si algo define a «Dark Souls II», como definía a su antecesor y más allá a «Demon's Souls» –aunque éste no lo cataramos en PC– es su extrema dificultad. Su endiablada dificultad. Su demencial y

LA REFERENCIA

Dark Souls

- **Ambos mantienen la misma esencia y espíritu,** combinando rol y acción en un mundo fantástico sobrenatural.
- **En el apartado técnico y de jugabilidad,** «Dark Souls II» supera ampliamente a su antecesor.
- **Ambos ofrecen multijugador,** pero está más conseguido en «Dark Souls II».



EL INFIERNO HECHO JUEGO



¿Ves lo que pone en la imagen? ¡Has muerto! Pues prepárate para verlo cientos, miles de veces, porque es la norma en «Dark Souls II». El juego de rol de From, en esta continuación, no sólo es tan brutalmente difícil como su antecesor, sino que diríamos que ha subido más aún la barra. Parece un juego para masoquistas, pero cada pequeño avance es un logro increíble, lo que te hace volver una y otra vez a él, como las moscas a la miel. Hasta que te atrapa.



Pero... ¿por qué has tenido que molestarle, con lo tranquilo que estaba? Aunque la mayoría de enemigos te salen al encuentro según te acercas, otros sólo quieren no ser molestados. Si lo haces...





Los mercaderes son necesarios, aunque viles y tacaños. Armas, armaduras y objetos cuestan un riñón, pero marcan las diferencias.

BUSCA AL MERCADER...

La subida de nivel de objetos y armas determina, en «Dark Souls II», avanzar un metro más, en un mundo de dificultad delirante.





Melentia, la mercader. Objetos de todo tipo, mágicos en su mayoría, y alguna llave que otra es lo que Melentia pone a tu disposición cuando das con ella.

Maughlin, el armero. ¿Realmente una armadura puede salvar tu vida? ¿En un mundo en que mueres constantemente? Pues algo ayuda, no te creas...

Lenigrast, el herrero. Mejorar armas y armaduras cuesta un buen puñado de almas, pero no dejes de acudir a él. Su habilidad y sus armas marcan la diferen



¡Oh, que majo, con su único ojito!... Muy majo, sí, pero este bichejo es el primer monstruaco gordo que aparece en el juego. ¡Nada más empezar! Y es puñetero como él solo. Bueno, no, como todos los del juego.

delirante dificultad. Lo que te lleva, inevitablemente, a morir cada cinco minutos, más o menos. Si tienes suerte. Y eso es lo que le da su esencia y carácter único y sobresaliente.

Como JDR –como juego, vaya– «Dark Souls II» no es un título apto para cualquiera. Hay que tener paciencia, dedicación, resistencia a la frustración y capacidad de análisis para estudiar con detalle todos los atributos, todas las características de cada arma y armadura. Es un juego que no da tregua. Que no perdona. Que machaca al jugador ocasional.

Pero al mismo tiempo es una magistral lección de diseño de niveles, de evolución y desarrollo de personajes, y de combates. No es perfecto en este apartado, pero ha mejorado infinitamente respecto a «Dark Souls».

La acción y las peleas son mucho más dinámicas, con las esquivas y el acto de rodar para evitar golpes, tanto en modo individual como multijugador, como un añadido imprescindible. El sistema de fijado de objetivos a veces te vuelve un poco loco, pero a la que te acostumbras es estupendo, aunque debes tener en cuenta que aquí los enemigos no esperan deportivamente a atacarte uno tras otro. ¡Van todos a por ti a la que te detectan! Y entonces estás perdido.

LA CONSTANTE TENSIÓN Y SABER QUE MORIR ES INEVITABLE, ANTES O DESPUÉS, SOSTIENEN TUS AVANCES

Paciencia. Otra vez...

Como ya sabrás por «Dark Souls», aquí no se puede lanzar al personaje a combatir a lo loco. En dos golpes –a veces en uno– cualquier enemigo te mata. Desde el comienzo. Y si ves que, incluso tras unas cuantas horas de juego, te quedas bloqueado y ves que no avanzas ni a tiros, tienes dos opciones. Armarte de paciencia e ir a por una subida de nivel y mejora de armas y armaduras paulatina –muriendo las veces que haga falta hasta acumular almas para comerciar– o tirar por la solución más drástica. Volver a crear un nuevo personaje o, si tienes los objetos necesarios, redistribuir tus puntos con las brujas. Es dramático, sí, pero a veces es más efectivo que empecinarte con armas mal elegidas o un personaje endeble. «Dark Souls II» no perdona.





No bajes la guardia. No te despistes ni un segundo. Nunca. Hasta el más flojo de los enemigos de «Dark Souls II» puede resultar letal, ya sea hueco, bestia o fantasma. No pierdas la concentración.



¡Madre del amor hermoso! ¿Pero que es todo esto? Esto es sólo parte de las tablas de estadísticas que has de tener en cuenta para tu personaje. Esta es de las fáciles, sólo se ve el cambio al subir de nivel.

Bueno, ni perdona, ni da facilidades en ningún sentido, porque enterarte de qué va todo, también te va a costar lo tuyo, pero a medida que avanzas todo empieza a tener sentido. Extraño, surrealista, pero sentido, al fin y al cabo.

Una experiencia distinta

«Dark Souls II» es un juego que ofrece algo distinto. A veces no sabes ni qué. Es demencial, es frustrante, te entran ganas de darle una patada al ordenador, pero mejor acabas dejándolo y al rato vuelves a por más.

Y eso que podía estar mucho más pulido en un montón de apartados. En lo visual es notable, por la dirección artística, sobre todo, aunque no tanto en la parte técnica. La situación del personaje en el centro de la pantalla no es especialmente brillante, y ganaría enteros con un mejor sistema de cámaras, sobre todo en espacios cerrados.

El diseño del interfaz y los menús es farragoso y nada ágil, pero cumple. Y así, con muchas más cosas. Y, pese a todo... te engancha. Mucho ojo, porque es un vicio total. A.C.G.

ELIGE TU ESTILO... O CÁMBIALO

La clase de personaje es una elección que no tiene por qué ser definitiva, pero si te equivocas al comienzo, lo pagas...



› **Explorador.** Ágil, rápido y astuto. Sus ataques y esquivas son vertiginosos.

› **Bandido.** Maneja arcos y hachas con soltura, pero flaquea en armaduras.

› **Marginado.** ¿Te atreves a salir al mundo en paños menores y sin armas?



› **Espadachín.** Maneja espadas cortas como si nada, incluso una en cada mano.

› **Caballero.** El popular paladín, donde el equilibrio es la clave de habilidades.

› **Guerrero.** Un tanque, pero al que le cuesta subir de nivel su potencial.

› **Hechicero.** La magia elemental es su mejor aliado, pero huye del combate cuerpo a cuerpo...

› **Clérigo.** Aunque parezca débil, su energía espiritual, fe y milagros le ayudan en todo.

ALTERNATIVAS

›Bound by Flame

Es un juego de rol y acción fantástico de lo más desafiante, y no tan demencialmente difícil.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 85

›South Park. La Vara...

Mucho humor negro, acción escatológica y gamberra, y los famosos personajes de la serie.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

VIAJA A DRANGLEIC Y ACABA CON EL MAL. Acción y rol para jugadores casi masoquistas, donde la extreme dificultad te lleva a morir una y otra vez, y otra, y otra.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●●●
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ El mundo de juego es fascinante, misterioso, hostil, atrayente... Un diseño sensacional.
- ↑ Por fin se puede jugar en condiciones, ya sea con teclado y ratón, o pad. Mejor incluso con teclado.
- ↑ La mejora en el apartado gráfico. Por fin es algo digno de un PC, aunque no sea espectacular.

Lo que no nos gusta

- ↓ Roza demasiadas veces la línea de la frustración, y la llega a superar... Pero siempre te hace volver.
- ↓ La traducción al español es buena, aunque hay detalles un tanto extraños en ciertos términos.
- ↓ El batiburrillo de las tablas de estadísticas y datos.

Modo individual

Morir por deporte. Es frustrante en ocasiones, pero tiene algo especial, y muy bien diseñado, que te hace volver y volver a jugar.

La nota **92**

Modo multijugador

¡Es un mundo peligroso! El multijugador, con libertad total para los jugadores, es un arma de doble filo. Quizá te ayuden, o quizá...

La nota **92**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Fantasía, rol y demonios

Bound by Flame

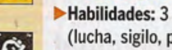
Así que lo de oír voces no es porque estás como un cencerro, sino porque te posee un demonio. Hombre, si vives en Albacete, muy normal no es. Si vives en Vertiel, ya...

INFOMANÍA

■ **FICHA TÉCNICA**
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Spiders/Focus
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.boundbyflame.com* Completa, repleta de información, vídeos, imágenes...

16





■ **LO QUE VAS A ENCONTRAR**
- **Habilidades:** 3 (lucha, sigilo, piromancia)
- **Rasgos:** 3 (combate, artesanía, automáticos)
- **Niveles de Experiencia:** 30
- **Multijugador:** No

■ **ANALIZADO EN**
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

■ **LO QUE HAY QUE TENER**
- **CPU:** Dual Core a 2.2 GHZ
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4850,
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

■ **MICROMANÍA RECOMIENDA**
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡A hierro y fuego! El combate es uno de los pilares del diseño y la acción de «Bound by Flame», y debes combinar fuerza y magia.

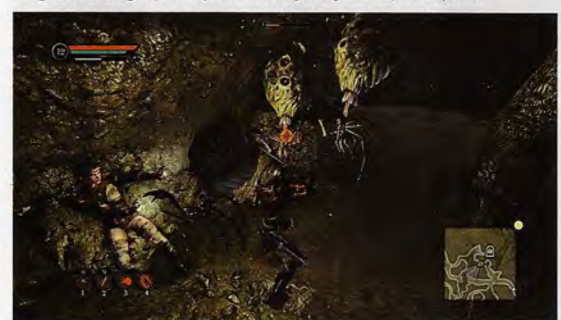


Bestias infernales, Señores del Hielo, muertos errantes, magia, espada, brujería. ¡Así es Vertiel! Métete en la piel de un mercenario de los Espadas Libres y salva este mundo fantástico de la destrucción.



¡Enemigos finales por doquier! Al final de cada capítulo te espera un gran enemigo, pero aparte los hay muy duros, cada poco.





¡Échate un ayudante, que te hace falta! Los combates son duros y exigen táctica, habilidad y... ayuda. Lleva un compañero siempre.

¡Matar fantasmas a espadazos! Pues sí, es posible. Y además te salen desde el principio, cuando tus habilidades son muy básicas, así que no hay otra que coger una espada, martillo de guerra o daga y... ¡hala!

AYUDA A UN MERCENARIO DE LOS ESPADAS LIBRES A SALVAR VERTIEL DE LOS SEÑORES DEL HIELO

Un demonio que se te cuela dentro sin comerlo ni beberlo, criaturas maléficas salidas de las leyendas amenazando la paz y la estabilidad de un mundo de fantasía, espadas, brujería, muertos andantes, hechiceros, mercenarios, aldeas arrasadas... «Bound by Flame» es canónico en los mimbres que forman un JDR de fantasía. Y, pese a todo, ofrece un cierto punto distintivo frente a la legión de juegos similares que beben de Tolkien como de la única fuente de inspiración. No es que «Bound by Flame» no ofrezca pinceladas típicas de la fantasía tolkiana, pero su universo es bastante único y posee una personalidad propia.

Y eso que la historia de «Bound by Flame» no es rabiosamente original ni rompedora: el mal amenaza el mundo –Vertiel, se llama–, hombres, elfos y otras razas están a punto de sucumbir ante enemigos legendarios que han formado un ejército de bestias y no muertos, extrañas enfermedades y maldiciones asolan pueblos y aldeas... Vaya, lo que uno se espera en un caso como este.

Buscando un héroe

Por supuesto, en estos casos lo que hace falta es un héroe, o sea tú, capaz de soportar sobre sus hombros la responsabilidad de acabar con este Mal. Lo que ocurre es que parte del Mal –o al menos, una fuerza desconocida que no sabes muy bien a quien sirve o si va a su aire– se te ha colado dentro. Vamos, que un de-

LA REFERENCIA

Dark Souls II

- Ambos son juegos de rol fantásticos, aunque la historia de «Dark Souls II» es mucho más oscura y críptica, y la de «Bound by Flame» más tradicional.
- La dificultad en ambos es muy elevada, pero en «Dark Souls II» es demencial, rayando la frustración.
- «Dark Souls II» tiene multijugador.



TE TENGO BAJO MI PIEL...



Uno de los pilares de la historia y el desarrollo de la trama –y de la acción– de «Bound by Flame» estriba en la posesión que el protagonista sufre por parte de un demonio. Éste te hablará en momentos clave del guión, intentará convencerte de liberar todo su poder –algo realmente tentador, por cierto–, meterá baza siempre que pueda para inclinarte a tomar ciertas decisiones y, si se lo permites, va variando tu apariencia física y haciendo que te aproximes más a unos compañeros que a otros.



Para, esquiva, ataca... En «Bound by Flame» no se puede atacar a lo loco. No aguantas ni dos golpes, en serio. Debes estudiar el ataque de cada enemigo y usar constantemente la defensa.





Elige bien tus ataques y da órdenes a tus amigos. El interfaz táctico se puede sacar en cualquier momento, ralentizando la acción.

ALIADOS EXTERNOS E INTERNOS

Los PNJ de «Bound by Flame» son más que secundarios. Siempre podrás llevar un compañero a la batalla... y algo más dentro de ti.

¿Cuál es tu estilo de juego? ¿Te gusta más el ataque directo o el sigilo? ¿Armas o magia? En «Bound by Flame» hay un poco de todo, y de tu estilo también depende el compañero que elijas para pelear. Cada uno posee habilidades especiales, que complementan a las tuyas, y no te olvides del demonio que te posee, que puede darte mucho juego, en diversas circunstancias.









¡Malditos muertos errantes, que no se mueren de verdad! Parece un contrasentido, pero matar muertos es una constante en Vertiel. Bueno, y fantasmas. ¡A espadazos! Sí, como suena...



monio se ha metido en tu cuerpo, se comunica contigo y posee poderes especiales que, llegado el caso, te invita a utilizar. Lo que pasa es que en «Bound by Flame» nunca sabes de quién fiarte: ¿te dice la verdad el demonio que te habla? ¿Tus acompañanantes y los miembros del grupo de mercenarios al que perteneces, los Espadas Libres, son de fiar? ¿Lo son otras razas, como los elfos, y otros personajes con los que te cruzas? Al final, ya sabes, en esto del rol no hay caminos buenos o malos. Tú toma tus decisiones, y ya veremos dónde te llevan. Que se cierren caminos y se abran otros no es necesariamente algo malo. Es otra opción.

Pero sí hay algo que marca un punto de inflexión en «Bound by Flame», y es cuando das vía libre a los poderes de tu demonio interior. En ese momento, su poder te empieza

COMBINA ACCIÓN Y ROL, CON ESPECIAL ATENCIÓN A LA CREACIÓN DE OBJETOS Y EL COMBATE

a afectar físicamente, con cambios nada sutiles –vamos, que te llegan a salir cuernos y todo– y algunos personajes no sentirán demasiada simpatía por ti. Y, oye... tiene su puntito.

El demonio bajo la piel

Elegir usar los poderes de fuego de tu demonio ayuda, en ocasiones. Pero también es cierto que si eliges reprimirlo, puedes solventar igual los desafíos a que te enfrentas. Quizá el camino es más duro en este caso, pues tu potencial no es tan elevado en los combates, pero lo compensas por otro lado. Y es en los combates, ya que hablamos de ello, donde «Bound by Flame» tiene uno de sus puntos clave. No sólo porque son continuos, sino por una dificultad notable.

No, tranquilo que esto no es «Dark Souls II», pero aun así, te aseguramos que vas a morir unas cuantas veces. Decenas. O más. Y es que los enemigos, hasta los pequeños, son duros. La clave está en descubrir su rutina de ataque y en usar constantemente las defensas y los bloqueos.

En los combates de «Bound by Flame», además, hay que tener en cuenta dos puntos fundamentales. El primero es que existen tres tipos de habilidades del personaje: de combate, de sigilo y de piromancia. Has



¡Ojo con los ataques especiales! Algunos enemigos utilizan poderes elementales, basados en hielo, fuego, etc. Puedes reforzar armas y armaduras para soportarlos y hacer más daño al enemigo.



¡Aguanta como una bestia! Bueno, porque lo es, claro. Y es que los enemigos finales de cada capítulo además de sus ataques especiales, tienen una barra de vida que parece que no se acaba nunca. ¡Paciencia!

LAS CLAVES DE LA EVOLUCIÓN

El desarrollo del personaje depende de muchos aspectos, pero va ligado también a la creación de objetos y el crafting.



› Saquea y recicla. Explora y consigue todos los objetos y materiales que puedas. Reciclar objetos y crear materiales es fundamental para mejorar tus armas y sanear tu economía.

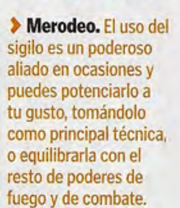


› La creación y personalización de armas, armaduras y objetos es básica para potenciar tu defensa y tu ataque. Además, define en gran medida tu estilo de lucha y habilidades de combate.



› Combate directo. Las habilidades de combate directo afectan a la potencia de tus combos y el manejo de armas pesadas. Se desarrolla en cuatro niveles, como las de Merodeo y Piromancia.





› Merodeo. El uso del sigilo es un poderoso aliado en ocasiones y puedes potenciarlo a tu gusto, tomándolo como principal técnica, o equilibrarla con el resto de poderes de fuego y de combate.



› El poder del fuego. Las habilidades de Piromancia –aparte del poder de tu demonio– son muy importantes para combatir. No olvides potenciarlas, porque te sacan de más de un apuro.

de potenciar las que creas que se adaptan mejor a tu estilo, pero unas no cierran a las otras.

El segundo es que subir de nivel y mejorar las armas y armaduras es vital para acabar con los enemigos con más facilidad. De hecho, el crafting es un aspecto determinante. Debes recoger objetos, reciclar armas e items, crear otros por combinación, destruir algunos cuando sea necesario para hacer pociones... Vamos, que has de controlar muchos apartados –de forma bastante sencilla e intuitiva, además– para desarrollar tus habilidades y tu personaje convenientemente.

Técnicamente, «Bound by Flame» es notable, aunque da una de cal y otra de arena. Visualmente es precioso, posee animaciones estupenda en los combates y su dirección artística es sensacional. Por otro, tiene fallos gordos que lo deslucen: problemas de la IA en la búsqueda de caminos de tus acompañantes, fallos de cámara, cinemáticas bastante sosas en los diálogos... No es un juego perfecto, pero como JDR y aventura es un señor juego. F.D.L.

ALTERNATIVAS

› TES V. Skyrim

Uno de los mejores JDR de fantasía que puedas encontrar, repleto de criaturas legendarias y desafíos.

▶ Más inf. MM 203 ▶ Nota: 98

› South Park. La Vara...

Un estilo diferente de fantasía, muy gamberro y de una incorrección política total.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

CREA UN HÉROE A TU GUSTO Y SALVA VERTIEL. Acción y rol de fantasía que mezcla magia y combate, con especial hincapié en las habilidades de crafting.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ Visualmente está muy currado. Tiene buenos efectos y la dirección artística es muy buena.
- ↑ El desafío de los combates. Usa tres posibilidades de ataque, combinándolos como quieras, y alternándolos en todo momento.
- ↑ La creación de objetos. Interesante y reflexiva.

Lo que no nos gusta

- ↓ La historia no es nada del otro mundo, en cuanto a fantasía se refiere. Y el desarrollo narrativo tampoco es la bomba. Lo divertido es la acción.
- ↓ Tiene algunos fallos de cámara bastante gordos. En ocasiones te quedas vendido ante el enemigo.

Modo individual

Una gran aventura de fantasía. «Bound by Flame» no es perfecto como JDR. Es duro, a veces repetitivo, la historia no es especialmente rompedora... pero es una gran aventura. Es exigente en el combate, no da tregua, visualmente está muy currado da gran libertad de desarrollo y creación de armas... Un desafío rolero realmente atractivo.

La nota



85

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡El lobo sale a la luz!

The Wolf Among Us Episodio 3: A crooked mile

Bigby, ¡que dientes tan grandes tienes! Son para investigar mejor. O para pelear mejor, o para morder mejor. Todo vale en esta NY tan peculiar, llena de cuentistas.

LA REFERENCIA



The Wolf Among Us Ep.2 Smoke & Mirrors

- La continuación de la historia en este nuevo episodio complica la investigación y ofrece nuevas vías a la narrativa.
- «A Crooked Mile» trae de vuelta las alternativas en la investigación y momentos de mayor intensidad y acción.

La paciencia es una virtud. Y es difícil de dominar. Más, si personajes de lo más desagradable, mezquino y rastrero no hacen más que poner a prueba tus límites. Y si encima tu verdadera naturaleza es salvaje, ya ni te contamos. ¡La locura!

Así que, tener que haber esperado tres capítulos, nada menos, para ver desatada la auténtica naturaleza del sheriff Bigby en «The Wolf Among Us» es una muestra de la paciencia que tenemos nosotros –y tú– como jugadores, y del propio personaje, que no hace más que recibir desprecios y provocaciones del resto de personajes de cuentos de hadas que pululan por la Nueva York del juego, y que, por fin, han dejado caer la gota que ha hecho rebosar el vaso. Pero no adelantemos acontecimientos...

Nada es lo que parece

Dependiendo de tus elecciones, por supuesto, el final del anterior episodio de «The Wolf Among Us» te habrá dejado en una tesitura y situación en la que la investigación de los asesinatos de los personajes de las fábulas estaba más o menos clara. Pero desde el primer minuto de juego de «A Crooked Mile» –como el propio nombre indica– todo empieza a complicarse, retorcerse, y a poner entre sombras lo que parecía haber sido iluminado por la... ¿verdad?

Con «A Crooked Mile» –como es canónico– el desarrollo narrativo de la aventura de Telltale toma impulso aportando nuevos personajes, situaciones, dudas y alternativas. El héroe

LA INVESTIGACIÓN EN EL NUEVO EPISODIO DE LA AVENTURA DE TELLTALE SE HACE MÁS COMPLEJA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Nº de DVDs:** Distribución digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99€ (aventura completa de cinco capítulos)
- **Web:** *www.telltalegames.com/thewolfamongus*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 6
- **Personajes Book of Fables:** 21
- **Elecciones clave:** 5
- **Logros:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

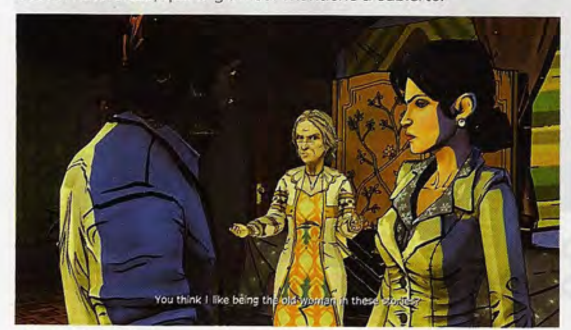
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Crane, confiesa!... O no. Parece que al final no todo está tan claro como parecía al final del anterior episodio. ¿Es Crane culpable?



¡Que viene el lobo! Por fin Bigby deja entrever su verdadera y bestial naturaleza, que el glamour mantiene a cubierto.



Aquí nada es lo que parece. Te vas a llevar más de una sorpresa con los nuevos personajes que te encuentres. ¿Quién es la anciana?



¡Ya se ha liado de nuevo en el NY de los personajes de las fábulas! El nuevo episodio de «The Wolf Among Us» vuelve a mostrar intensidad, acción y más variedad en su desarrollo y narrativa.



A ver, a aver... ¿por dónde vas a tirar primero? Como en el primer capítulo de la aventura, «A Crooked Mile» muestra más opciones en momentos clave a la hora de seguir la investigación de Bigby.

empieza a tropezar y las adversidades se ceban con él, tanto en forma de nuevos enemigos –que tardan en asomar, eso sí– como de complicaciones en la investigación, por las propias pistas que van surgiendo. Una estructura magníficamente desarrollada por el estudio que, pese al pequeño bajón del anterior episodio, remonta –aunque sin ser redonda, eso es cierto– aportando más intensidad, alternativas en las elecciones a tomar por el jugador y dosis más elevadas de acción.

El final del capítulo es un soberbio ejercicio de diseño de cómo debe ser un "cliffhanger" –ese momento crítico que deja la historia en suspenso, despertando la ansiedad de jugar más.

Todo se complica

Y donde «A Crooked Mile» triunfa es en los momentos clave en que nos pone en la forzosa situación de elegir. No hay opción mala, en realidad, como no la habido en los anteriores episodios. Pero sí es cierto que este episodio de la aventura empieza a anticipar las claves finales. La conclusión está cercana. Pero no mucho. Por suerte. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›The Walking Dead T2

El segundo episodio de "Los Muertos Vivientes" es una magistral lección aventurera.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 91

›Broken Age

La nueva aventura de Tim Schafer recupera el espíritu de títulos clásicos del género.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

SOSPECHOSOS Y CAMINOS ABIERTOS. Bigby sigue buscando al asesino de los personajes de las fábulas, en una investigación cada vez más compleja.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Que no todo esté claro en la historia y la trama se retuerza para mostrar nuevos personajes, posibilidades y alternativas.
- La vuelta de la acción y los caminos optativos a la hora de llevar a cabo la investigación.
- Ver Bigby en toda su bestial naturaleza. Aunque sea de forma breve y en un momento... difícil.

Lo que no nos gusta

- Que Telltale siga sin traducir a otros idiomas una de sus aventuras más sensacionales.
- Tener que esperar varias semanas hasta el próximo capítulo. ¡El penúltimo!

Modo individual

La aventura de los personajes de cuento aumenta en intensidad. Más acción, más decisiones, más caminos abiertos, sospechosos que ya no lo son tanto y nuevos personajes. La aventura protagonizada por el sheriff Bigby gana en intensidad y emoción, dando más y más vueltas a una historia que se enreda y que se hace más fascinante.

La nota

90

La Bruja de Blair del PC...

Daylight

Amnesia, oscuridad, crujidos, risas siniestras, sombras... ¿A que parece que da miedo? Pues cualquier programa de Cuarto Milenio te asustará más, en serio.

LA REFERENCIA



Outlast

- Aunque ambos son "survival horror" de nueva generación, «Outlast» posee una jugabilidad, variedad y trama mucho más trabajadas.
- «Outlast» llega a ser muy agobiante en muchos momentos. «Daylight» apenas pasa de algún susto ocasional.

El primer juego comercial que usa «Unreal Engine 4». Por eso, quizá, se recuerde a «Daylight» en el futuro. Y eso que estamos ante un "survival horror" que, siguiendo los pasos de la nueva generación de títulos del género –desde «Amnesia» a «Outlast»–, intenta ser un digno competidor para ellos. Clava lo más básico: ausencia de armas, entorno opresivo y misterioso, una historia –supuestamente- truculenta... Hasta aquí todo fenomenal. Luego...

El arranque de «Daylight» es prometedor: despiertas amnésica –sí, eres una chica– en la entrada de un hospital abandonado y asolado por la ruina. Y lo único que tienes junto a ti, para intentar salir de allí, es un móvil que usas de linterna y en el que, misteriosamente, se refleja en su pantalla el mapa de la planta del hospital en que te encuentras. Pero, ¿cómo salir de allí y averiguar qué ha pasado?

Luces y bengalas

En el ilusionismo se habla de "humo y espejos" cuando se refieren a los trucos con que distraer la atención del espectador. En «Daylight» hay luces químicas y bengalas, que es casi lo mismo. Se supone que el ambiente opresivo del mapa te debe atenazar, pero los sustos son contados –muy contados– y el único peligro real es la aparición del espíritu de una bruja, que sólo lo hace cuando recoges seis notas que te desbloquean el tótem –la llave– con la que abrir la puerta mágica de cada nivel del juego. Y ya. Las luces químicas ayudan

LAS BUENAS IDEAS Y ALGÚN SUSTO OCASIONAL NO COMPENSAN LA PLANA JUGABILIDAD DE «DAYLIGHT»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Zombie Studios
- **Distribuidor:** Zombie Studios
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 13,99 €
- **Web:** *www.playdaylight.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Fases:** 4
- **Herramientas:** Móvil (usado como linterna), luces químicas, bengalas
- **Armas:** No
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** 2.3 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 470 o superior
- **Conexión:** ADSL (descarga y activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xxx
- **Conexión:** ADSL



Encuentra el tótem de apertura y localiza la salida. Cuatro veces has de hacerlo para acabar el juego. Siempre lo mismo.



¡Que viene la bruja! Nada, nada, una bengala y se irá. Es más, si vas corriendo con una bengala encendida te acabas el nivel en un pispás.



Encontrar un mecanismo es la mayor dificultad de algún nivel. Todo lo demás consiste en ir atento al mapa y recoger unas notas.



Sombras, crujidos, sonidos extraños y mucha oscuridad. El hospital abandonado de «Daylight» es un pequeño laberinto que te invita a recorrer sus cuatro niveles en una historia de horror bastante flojita.



Sí, esa es la salida del nivel. Para abrirla sólo necesitas localizar el tótem, que se activará tras recoger seis notas. En cada nivel se repite la misma mecánica, excepto el último, que es "sólo" casi igual...

a descubrir las pistas –las notas– y las bengalas ahuyentan al espíritu. ¿Sabes un truco? Coge unas cuantas bengalas, empieza a correr con ellas encendidas y llegas al final en un pispás. No hay miedo. No hay horror. No hay desafío.

Todo igual, no pasa nada

Los cuatro niveles del juego son iguales. Idénticos en desarrollo, no en los mapas, ya que es de lo poco bueno que tiene el juego, su generación "procedural" del escenario en cada partida. Pero como en los cuatro niveles no pasa nada, más allá del sustillo de la aparición, dan poco de sí. Y es que dos horas de juego no dan para más.

Es como esa escena de "Padre de Familia" en que Brian le describe a un ciego en un cine la película "La Bruja de Blair", y dice algo así: "no pasa nada... no pasa nada... no pasa nada... ¡Se acabó! La gente parece mosqueada". Pues eso es «Daylight». Un juego que tenía buenas ideas –se ven, en el fondo–, lleno de potencial y que se ha quedado en nada. Un juego flojo y soso. Barato, eso sí, con lo que si eres muy fan del género, al menos tienes eso. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Amnesia Machine...

Un exceente juego de aventura y horror, con una ambientación estupenda y una trama compleja.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

›Resident Evil 4 HD

Pese a sus fallos de control, la saga "survival" por excelencia tiene un último miembro "remasterizado".

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 65

nuestra opinión

EXPLORA EL HOSPITAL Y AVERIGUA SUS SECRETOS. Vive una historia de fantasmas en un "survival horror" en el que sólo cuentas con la luz como aliado.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●○○○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●○○○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Hay buenas ideas en la historia y potencial en ellas, aunque no sean especialmente originales.
- La generación aleatoria del mapa en una nueva partida. Aporta algo de variedad. Si la juegas.

Lo que no nos gusta

- Es corto, muy corto. Apenas dos horas y te lo has merendado. Tan justo de duración como eso.
- La trama podía dar más de sí. Se limita a repetir el mismo esquema de juego en cuatro fases, sin variaciones, excepto algunas ligeras en la última.
- No da miedo. No. Da. Miedo. Algún pequeño susto, y la ambientación no está mal. Pero ya.

Modo individual

Una historia de horror floja, sosa y corta. Sólo apta para completistas del género. O para jugadores que se quieran iniciar en el mismo. «Daylight» tenía buenas ideas y potencial, pero su repetitivo desarrollo en sus cortas cuatro fases, sólo animado por algún susto aislado, y sus dos horas de juego, dan para muy poco, pese al precio.

La nota

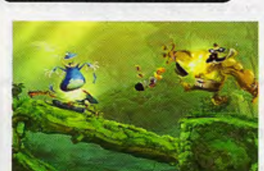
55

¡La magia del mundo del color!

The Last Tinker

Lo de salvar el mundo es algo que está a la orden del día en los juegos: que si amenazas alienígenas, que si monstruos, que si... ¿el color gris? Bueno, a ver...

LA REFERENCIA



Rayman Legends

- **Aunque ambos son juegos de plataformas,** la variedad de escenarios, situaciones y acción es mucho mayor en «Rayman Legends».
- **«The Last Tinker» ofrece jugabilidad 3D,** mientras que la de «Rayman Legends» es esencialmente 2D.

Es un juego para los más jóvenes. Eso hay que tenerlo claro desde el principio. Vamos, que si lo tuyo son cosas como lo que has encontrado al comienzo de esta sección de reviews, como «Wolfenstein» o «Dark Souls II», mejor deja de leer y pasa la página. Pero si te interesa algo que ofrecerle a un hijo, sobrino o hermano menor, «The Last Tinker. City of Colors» es un juego más que recomendable.

Sus creadores lo comparan con títulos como «The Legend of Zelda» o «Jak and Daxter». Por ahí van los tiros, desde luego, aunque tampoco llega al nivel. Pero, eso es cierto, es un juego que usa la lógica, la habilidad, los puzles, la acción y la imaginación para poder avanzar y resolver todos los obstáculos. Un título que, desde luego, ofrece un enorme desafío y buena jugabilidad.

La amenaza gris

Koru vive en Colortown, una de las ciudades más populosas de Tinkerworld. La ciudad se divide en barrios identificados por colores... y clases. Un color identifica a los pudientes de Colortown –los "cool"–, otro, a los habitantes de los modestos suburbios, otro, a aquellos que trabajan en ciertas labores que lo0s primeros no quieren ver ni en pintura. En definitiva, como en la vida real. Pero esta segregación colorista está a puntod e irse al traste, y no para bien, por culpa de una amenaza que viene de... eso tendrás que averiguarlo tú. El caso es que Koru se ve

SALVA TINKERWORLD DE LA AMENAZA DE LA MONOCROMÍA, QUE LO VUELVE TODO GRIS Y TRISTE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Plataformas/Puzles
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Mimimi/Unity Games
- **Distribuidor:** Unity/Steam
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.mimimi-productions.de*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** Colores (rojo, verde, azul)
- **Combates:** Cuerpo a cuerpo, con esquivas.
- **Competiciones:** Carreras.
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.6 GHz, Athlon a 3 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8500 GT, Radeon HD 4650
- **Conexión:** ADSL (descarga y activación Steam)

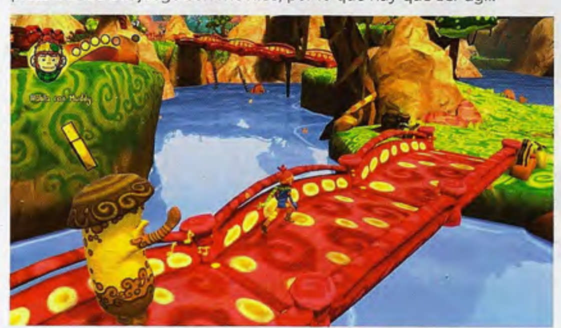
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Cuidado, buscan pelea! Koru no se arredra ante los matones de su pueblo, y de vez en cuando le toca pelear. No hay otra.



Si no andas rápido al saltar, lo mismo te mojas. Algunas de las plataformas del juego son móviles, por lo que hay que ser ágil.



Charla con todos y acepta sus encargos. Para avanzar en el juego -es bastante lineal- no hay otra que charlar con todos los personajes.



El mundo de Tinkerworld está amenazado... ¡por la falta de color! «The Last Tinker» es un juego de aventura, plataformas y acción, orientado a los más jóvenes, en una historia sobre belleza e imaginación.



¡Deslízate, Koru! El protagonista, Koru, es un joven un tanto simiesco al que le encanta saltar y correr. Sólo que ahora tendrá que usar sus habilidades para defender su mundo de la terrible monocromía.

en la tesitura de combatir a la monocromía que quiere convertir Colortwon y Tinkerworld en un mundo gris y aburrido. Sólo tú podrás ayudarlo haciendo que, a través de sus sueños, domine los poderes de los colores rojo –para provocar–, azul y verde y los use contra sus enemigos. Eso, además de combatir en peleas contra los matones de Colortown, que encima de no ayudar le hacen la vida imposible. Y conseguir que el color domine y reine.

«The Last Tinker» combina aventura, exploración, lógica, acción, plataformas y puzles. Y, sobre todo, ofrece un desafío en el que es tan importante la acción como devanarse los sesos –bueno, hasta cierto límite, porque es un juego dirigido a los más jóvenes, insistimos.

Si hubiera que ponerle una pega es que tarda en arrancar para meterse en la historia, pues la primera hora y media es un enorme tutorial de conocimiento del entorno, las habilidades del personaje y su entrenamiento, y que puede acabar haciéndose muy repetitivo durante ese tiempo. Le falta ir más al grano, además de pulir algunos detalles de cámaras y jugabilidad. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›LEGO Marvel...

El universo de los superhéroes de Marvel se ve transformado en bloques de LEGO.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 92

›Cloudberry Kingdom

Plataformas a go go, en un juego que tiene como principal atractivo la generación aleatoria de niveles.

▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 68

nuestra opinión

SALVA COLORTOWN DE LA MONOCROMÍA. Una fábula moderna en que acción, aventura, plataformas y mucho color van de la mano, en un juego juvenil.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●○○○○
- ›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La dirección artística. El uso del color refleja perfectamente cada situación y desafío.
- La estética, casi de dibujo animado, y la imaginación en el diseño de personajes.
- La variedad de escenarios y situaciones a las que Koru se enfrenta durante el desarrollo.
- Que todos los textos estén traducidos al español.

Lo que no nos gusta

- Le cuesta arrancar. Tarda en meterse en la historia y es algo repetitivo durante las primeras horas.
- Necesita pulir detalles como las cámaras.

Modo individual

Un desafío a la imaginación de los más jóvenes. No es que sea una obra maestra, pero «The Last Tinker. City of Colors» es un juego para chavales que supone un buen desafío y ofrece gran variedad de situaciones, en que usar tanto la acción como el cerebro. Un juego muy recomendable en que lógica e imaginación se dan la mano.

La nota

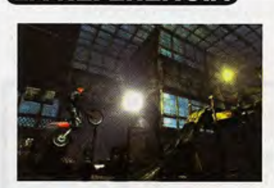
85

¡Locos de las dos ruedas!

Trials Fusion

¿Has visto esas competiciones en las que Red Bull coge a un puñado de motoristas y los lanza por los aires a hacer acrobacias? ¡Ahora tú puedes hacerlo en tu PC!

LA REFERENCIA



Trials Evolution

- El concepto y la mecánica de ambos juegos es similar, aunque la ambientación y los circuitos de «Fusion» son más variados y atractivos.
- Ambos juegos ofrecen modo multijugador aunque «Fusion» además incluye un editor de circuitos muy completo.

Lo de hacer el cabra es algo que siempre tiene tirón en los juegos. Ya sea en juegos de acción –como aquel «Bulletstorm», la saga «Prototype» o esos «Painkiller» que resultaban tan sumamente divertidos, por no irnos más lejos a la era «Quake 3» y «Unreal Tournament»–, como en otros géneros como la velocidad –«Split/Second», «Trackmania»...– o la simulación, con esa especie de broma tan reciente llamada «Goat Simulator», donde, literalmente, puedes hacer el cabra. O la cabra, por si hay puntillosos con el género.

«Trial Fusion» es la última entrega de una saga ya conocida y bastante popular en la que también hay que hacer el cabra, pero con una moto de cross y bastante tiento para aterrizar en condiciones y no hacer que nuestro sufrido piloto salga volando por los aires, se desnuque a las primeras de cambio o la moto empiece a hacer extraños e incontrolables giros en el aire.

Así, «Trial Fusion» no inventa nada realmente nuevo dentro de la saga de RedLynx, pues su esencia es la de los anteriores títulos, aunque con más tendencia... a hacer el cabra, claro: pegar saltos, controlar la física para que la moto no se incline mucho adelante o atrás, dar gas en los momentos oportunos y tener tiento para superar los obstáculos con habilidad.

Mucho más que correr

En realidad, es difícil decir que «Trials Fusion» es un juego de un género concreto. Formalmente parece de

DISFRUTA DE LAS ACROBACIAS AÉREAS SOBRE DOS RUEDAS, DE FORMA MUY SEGURA CON TU PC

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Plataformas/Habilidad
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** RedLynx/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *trials.ubi.com/trials-portal/es-es/games/trials_fusion.aspx* Sencilla y con poca información.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Eventos:** 8
- **Circuitos:** 56
- **Motos:** 6
- **Objetos:** 50
- **Tipos de piloto:** 8
- **Editor de circuitos:** Sí
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3 550 a 3.2 GHz, Athlon II X4 620 a 2.6 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 1 GB, GeForce GTS 450, Radeon HD 5770
- **Conexión:** ADSL (uPlay/Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



A ver, a ver... ¿qué vas a lucir ahora? A medida que ganas carreras y desbloqueas objetos, puedes modificar tu aspecto.



¡Todo un mundo de acrobacias sobre dos ruedas a tu alcance! «Trials Fusion» es la nueva entrega de la saga de RedLynx, en la que un nuevo estilo más futurista y espectacular domina los circuitos.



¡Hey, esa carretera se ha movido! Se mueven, sí, y aparecen y desaparecen. Es la nueva inclusión de diseños futuristas y móviles.



Si quieres construir el circuito perfecto, ¡puedes! La inclusión del editor de circuitos te permite disfrutar más allá de la competición.



¡Yuhuuuuuuu! ¡Salta, pequeño piloto, salta! El sistema de cámaras se puede ajustar manualmente para ofrecer escenas aún más espectaculares. Una gozada en algunos escenarios.

velocidad, por aquello de las motos, pero en realidad también podríamos enclavarlo dentro de la simulación, y hasta de las plataformas. De la simulación por el objetivo de recrear una física realista. De las plataformas, porque en cuanto empiezas a jugarlo ves la importancia que tiene el ajuste fino en los saltos y la habilidad y rapidez de reflejos.

Pero lo bueno es que es un juego que, independientemente del género, es divertido a más no poder. Mucho, mucho, mucho.

Sí, es cierto que, a la larga, se hace algo repetitivo –es inevitable–, pero, además de las pruebas normales en que superar circuitos, tienes juegos de habilidad especiales, una competición global en la que compararte con jugadores de todo el mundo, el pique que provoca ir desbloqueando motos y objetos –necesario, además, para avanzar a nuevos circuitos– y hasta un completísimo editor de circuitos que, eso sí, exige echarle horas, porque no es sencillo conseguir grandes resultados de buenas a primeras.

En suma, «Trials Fusion» es divertido, sencillo y adictivo. Y, además, tiene un buen precio. **F.D.L.**

ALTERNATIVAS

›F1 2013

Uno de los mejores juegos de velocidad para PC, aunque con un estilo muy diferente.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 96

›MotoGP 13

Motos y competición, pero en un ambiente de realismo y carreras, no de acrobacias ni plataformas.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

HABILIDAD SOBRE DOS RUEDAS. Agarra el manillar y lleva a tu piloto hasta el final de un montón de circuitos donde es más importante el equilibrio que la velocidad.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ Es una auténtica locura pegar saltos y atravesar cañones y precipicios. Es muy, muy divertido.
- ↑ Es apto para todo tipo de jugadores, con una curva de dificultad muy bien ajustada, que va creciendo de forma paulatina
- ↑ La variedad de circuitos y pruebas, así como de los objetos que vas desbloqueando.
- ↑ La inclusión de un editor de circuitos.

Lo que no nos gusta

- ↓ Al final puede hacerse repetitivo, pese a la variedad de escenarios y desafíos.
- ↓ El editor tiene su complicación y exige tiempo.

Modo individual

Plataformas y acelerones. Engancha por su concepto y por una curva de dificultad bien diseñada. Como sus circuitos.

La nota **86**

Modo multijugador

Hay que ser el mejor... Competir contra otros jugadores para ser el mejor en los ránkings es toda una gozada. Y muy divertido.



JUEGO RECOMENDADO micromanía

La guerra es más real ahora...

Wargame Red Dragon

La guerra no es un juego de niños. Ni siquiera es un juego. Afortunadamente «Red Dragon» sí lo es, pero no para niños. Y, desde luego, no para jugadores novatos.

LA REFERENCIA



Wargame Airland Battle

- La esencia de ambos es idéntica, y sus mecánicas, pero «Airland Battle» se ambienta en los años 80, entre la OTAN y el Pacto de Varsovia.
- «Red Dragon» tiene más unidades y países: 1750 y 17, por 750 y 12 de «Airland Battle».

Si alguna vez se te ha pasado por la cabeza pensar cómo debe ser combatir en una batalla online en un juego de estrategia con 20 jugadores, ya puedes dejar de especular. «Red Dragon», la última entrega de la prestigiosa saga «Wargame», te lo demostrará cuando quieras. Pero, en realidad, es sólo uno más de los muchos detalles de calidad y virtudes que tiene el juego, que es uno de los más profundos y completos que puedes encontrar en el mercado ahora mismo. Siempre que tengas en cuenta que hablamos de estrategia "sesuda", en la que cada pequeño detalle –literalmente, cada detalle– de cada unidad puede resultar trascendental para el devenir de una batalla. Donde debes conocer perfectamente tus unidades y las enemigas antes de tomar una decisión, y donde cada movimiento, el momento en que lo hagas y el contexto global en que lo planifiques puede derivar en una victoria total o una masacre absoluta.

En definiva, «Wargame Red Dragon» no es un juego de estrategia apto parar todos los jugadores, pero si te va el estilo de juegos en que hay que pensar largo tiempo cada paso a dar, te va a entusiasmar por su atención al detalle, su profundidad estratégica y el desafío que propone ya sea en campaña o multijugador.

Rojo y Azul

«Wargame Red Dragon» plantea un hipotético enfrentamiento armado entre fuerzas occidentales de la OTAN y asiáticas, que forman un blo-

LA PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA DE «RED DRAGON» ES INCREÍBLE, PERO ES SÓLO APTO PARA EXPERTOS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Eugen Systems/Focus
- **Distribuidor:** Badland **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *wargame-rd.com* Completísima web con información al detalle de los juegos de la saga.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña, escaramuza, online
- **Campañas:** 4
- **Facciones:** 2 (redfor, blufor)
- **Países:** 17
- **Unidades:** 1450
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Intel/AMD Dual Core a 2.5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, DirectX 9, Radeon X1800, GeForce 7600GT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam, online)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El mapa táctico te da toda la información que necesitas, pero saber usarla adecuadamente es harina de otro costal.



La guerra entre Asia y Occidente ha estallado. Ganarla depende de tus decisiones como general y estratega, para lo que debes conocer al detalle las fuerzas de tus ejércitos y sopesar cada decisión.



Cuando entras en acción, el realismo visual es impresionante. El detalle y la calidad de los gráficos te van a dejar alucinado.



¿Bueno, dónde movemos las tropas, general? Antes de tomar cualquier decisión, debes reflexionar considerando todos los factores.



Conoce al detalle tus unidades. Antes de escoger qué tipo de unidades vas a emplear y en qué condiciones, hasta de conocer -y modificar- sus detalles para entrar en batalla.

que comunista. Ambas facciones involucran a un total de 17 países, suman más de 1400 unidades únicas –itelita!– de tierra, mar y aire, y entre sus cuatro campañas, el modo escaramuza y el online que puede integrar hasta 20 jugadores, como ya hemos dicho, ofrece horas de diversión como no te imaginas.

Es uno de esos juegos, además, en que el detalle y el realismo táctico y estratégicos son totales. Las unidades aéreas se controlan como tales, no se limitan a una animación tras una orden. Existen descripciones de blindaje, ataque y munición, de modo que sabes exactamente qué tipo de ataque plantear ante qué tipo de unidades... Y, además, es precioso visualmente cuando entras en la batalla.

Toda la parte del mapa táctico, con los bandos divididos en colores, parece muy esquemática. No lo es en absoluto. El detalle y la información que puedes obtener resultan abrumadores. Y cuando entras en acción, como te decimos, el realismo visual es impresionante.

Sí, no es para todos. Es difícil, complejo y profundo. Pero una delicia para estrategas de pro. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›XCOM Enemy Within

Turnos, combate y estrategia en un clásico redivivo de la mejor manera posible e imaginable.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

›Total War Rome II

Un estilo de estrategia bélica muy diferente, donde la Historia es la protagonista.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 97

nuestra opinión

TÁCTICA Y ESTRATEGIA. Controla todo tipo de unidades militares por tierra, mar y aire, en una guerra alternativa entre las fuerzas occidentales y el bloque comunista.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La profundidad estratégica que ofrece. Puedes estar horas, días y semanas jugando antes de llegar a dominarlo del todo.
- La cantidad y variedad de las unidades, y el detalle con que están identificadas, tanto visualmente como en sus características.
- En batalla, es impresionante en lo visual.

Lo que no nos gusta

- No es nada accesible ni intuitivo. Directamente echa para atrás a los jugadores ocasionales.
- Los tiempos de carga son elevados, aunque dada la cantidad de datos que maneja, no es extraño.

Modo individual

Guerra total. Profundo, completo, vasto, realista... El desafío bélico más alucinante para los amantes de la estrategia.

La nota **92**

Modo multijugador

En compañía es mejor. Hasta 20 jugadores en el multijugador online es algo que pocas veces se ha visto en un juego como éste.





¡BLIZZARD HA SECUESTRADO A SUS HÉROES!

HEROES OF THE STORM

Todos los héroes de Blizzard han sido secuestrados y mandados a un extraño lugar conocido como el Nexo. ¡Todos! Así que si te paseas por Azeroth o Santuario y están vacíos, que no te extrañe.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **MOBA**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Activision**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **MOBA protagonizado por los héroes de todas las sagas de Blizzard**, juntos en un universo nuevo.
- las partidas se basarán en **el enfrentamiento de dos equipos, formados por cinco héroes** cada uno, más los esbirros.
- Ofrece **tres modos de juego**: práctica, cooperativo y versus.
- Tendrás **skins alternativas** para cada uno héroe del juego.
- Cada mapa forzará **tácticas especiales** a desarrollar en el combate.

El MOBA está de moda. Bueno, lleva de moda mucho tiempo, pero cuando ya se apunta hasta un gigante como Blizzard para pegarle un buen bocado al pastel, o quedárselo entero –estos chicos no se marcan menudencias como objetivos–, es que el género está maduro.

Blizzard arrancó hace poco la alfa técnica –que es como una beta, pero más restringida y limitada en opciones– de «Heroes of the Storm», su apuesta por el MOBA para finales de año. Y sí, te tenemos que dar envidia y decirte que la hemos podido probar, y que lo que hemos visto nos ha gustado mucho. Mucho, mucho, mucho. Pero claro, te preguntarás qué puede aportar Blizzard a un género que está ya empezando a estar un poco trillado, ¿no? Como decíamos antes, si Blizzard se mete en algo, no es por pasar el rato. Y si crees que ya se ha visto todo en el género, tú tranquilo, que ya se encargarán estos chicos de hacer algo que convierta a «Heroes of the Storm» en un producto con identidad propia, capaz de destacar entre la competencia. Para empezar, han apostado por usar a los héroes de sus juegos, juntos y revueltos. Sólo por eso, ya se han apuntado un tanto.

Héroes secuestrados

Si piensas que no mola ver a Raynor peleándose con Diablo o Tyrael, o luchando al lado de uno de ellos, o a Kerrigan haciendo lo propio con Muradin, es que eres poco fan de Blizzard. No pasa nada, todos tenemos nuestros gustos, pero el hecho de ver estos universos tan dispares juntos, por obra y gracias de sus personajes más destacados, es uno de esos extraños sueños frikis que todos los fans de «Diablo», «StarCraft» o «Waracraft» tenemos: ¿es más duro Diablo o Arthas? ¿Quién gana en una pelea entre Raynor y Tyrael? Algo que ya dejará de ser una entelequia.

Pero, aun más extraño, será verlos, además de luchar entre sí, pelear codo con codo contra otro equipo formado por varios héroes más. En concreto, dos equipos de cinco héroes cada uno –más un batallón de esbirros que se irán regenerando en los barracones– combatirán por la victoria. Y todo, porque los héroes han sido secuestrados de sus univer-

BLIZZARD APUESTA POR SUS HÉROES Y SAGAS PARA ENTRAR EN EL MUNDO DEL MOBA A LO GRANDE





Descubre las habilidades de tus héroes y úsalas adecuadamente. Será clave para que tu equipo consiga la victoria.





Un diseño con cuellos de botella muy pensados. En algunas zonas de los mapas los enfrentamientos serán inevitables.



¡Acaba con la estructuras del enemigo! Si vas minando su capacidad de defensa y regeneración, la victoria será tuya.

sos y mandados a un lugar desconocido llamado el Nexo en el que tienen que luchar sin césar, en batallas que se desarrollarán en mapas de pequeño tamaño, cuyo diseño esconde sorpresas, cuellos de botella y estructuras que te forzarán a adoptar determinadas tácticas para vencer al rival.

Cada uno de estos héroes tendrá un rol, una clase determinada, como es habitual en los juegos del género. En «Heroes of the Storm» hay cuatro confirmados: guerreros, asesinos, apoyo y especialistas. Tendrás que ir probando hasta ver qué estilo te gusta más, y luego ir haciéndote más diestro con sus habilidades, poco a poco, lo que sólo conseguirás jugando mucho.

La influencia de los grandes

En esta primera versión jugable de «Heroes of the Storm» se notan influencias de otros muchos títulos ya asentados, como el genial «League of Legends», entre otros ejemplos. A la habitual combinación que se da en los MOBA de estructuras tipo "Tower Defence" –torretas, muros, edificios generadores de unidades, etc.–, Blizzard está añadiendo elementos sacados de sus juegos para aportar un toque más táctico en ciertos momentos de la acción, como el control de altares que permiten la invocación de monstruos o la conquista de áreas que hará que batallones de mercenarios se unan a tu equipo.

En las partidas de los MOBA ya sabes que cualquier peque-

¡ADÁPTATE AL ESCENARIO!

Como en todo MOBA que se precie, «Heroes of the Storm» ofrece en el diseño de sus escenarios peculiaridades que te obligan a adoptar ciertas estrategias –o, al menos, las hacen recomendables– para hacer más fácil la victoria.



› Cuatro escenarios, cuatro estrategias: Cada uno de los mapas incluidos en la beta incluye características especiales que te fuerzan en la partida a utiliar determinadas tácticas para conseguir ventajas durante la batalla y hacer más fácil la victoria. Algo por lo que los dos equipos en liza lucharán.

› Localiza los puntos calientes: Conquistar aldeas de mercenarios y ponerlos a tu servicio, controlar altares para invocar al dragón y que luche por tu equipo... Son sólo algunas de las opciones que te ofrecen los distintos mapas del juego. Si las controlas, todo será más fácil.







LA BETA DE «HEROES OF THE STORM» ANTICIPA PARTIDAS DE GRAN INTENSIDAD TÁCTICA

ña ventaja puede decidir la victoria, y «Heroes of the Storm» trabajará su diseño en este sentido de forma muy intensa.

Durante la batalla, cada héroe de tu equipo irá acumulando experiencia y en ciertos momentos podrás adquirir una nueva habilidad, a elegir entre dos opciones. De cómo vayas desarrollando al personaje en la batalla dependerá que ganes más o menos rápidamente a tus enemigos, y combinándolo con las de los otros cuatro héroes del equipo, podrás crear un bando demoledor.

Esto será especialmente importante en las partidas cooperativas, donde jugando con tus amigos, si os coordináis bien y equlibráis el potencial de los roles de los héroes y sus habilidades, os convertiréis en una apisonadora. Si todo esto te suena a fórmulas que Blizzard ha perfeccionado en juegos como «WoW», tendrás razón. Y si también te hueles que «Heroes of the Storm» se perfila como un futuro número uno de los eSports, es que tienes buen olfato.

«Heroes of the Storm» tiene aún muchos meses por delante de desarrollo, pero este primer contacto ha empezado a despejar muchas dudas sobre su potencial, que se ve inmenso en muchos frentes. Si te van los MOBA, te aconsejamos que no lo pierdas de vista. **F.D.L.**



LOS HÉROES DE BLIZZARD, AL GUSTO

Hasta 25 héroes del universo Blizzard, de momento, se juntan en «Heroes of the Storm». Cada uno con sus poderes, sus habilidades especiales y su forma de batallar única. Y esconden mucho más de lo que ya les conoces.



› ¿Qué aspecto te gusta más de tu héroe?: Cada uno de los personajes tendrá un mínimo de dos variantes en su aspecto exterior, aunque existirán más "skins" en la versión final del juego.



› Podrás comprar héroes por packs: Empezando por el "starter" y pasando por cada uno de los tres universos Blizzard en activo, los premios acumulados en las partidas te permitirán comprar packs de héroes.



› ¿Quieres ver cómo tus ídolos cambian? Pues imagina, como puedes ver en la imagen, a Tyrael convertido en un abanderado del Infierno, o a Diablo en una especie de bicho alienígena. Un cambio radical.



› Compra héroes para unirlos a tu equipo: El oro y los tesoros conseguidos, junto a la experiencia, desbloquearán la opción de compra de los protagonistas más conocidos de los juegos de Blizzard.

OPORTUNIDADES



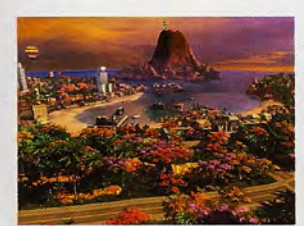
PACK ÉPICO TOTAL
En su día, SEGA lanzó esta interesante e insólita recopilación por 24,95 €. Incluye «Aliens vs Predator», «Empire: Total War» y doce clásicos en la «SEGA Mega Classic Collection - Volumen 2». Pero ahora puedes hacerte con ella por 9,95 €.



LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL DELUXE - EDICIÓN LIMITADA
Esta variada colección de juegos de FX consta de «Men of War: Assault Squad», «Death to Spies: Anthology» y «Wings of Prey - Edición Oro». Todo por 14,95 €.



CALL OF DUTY GHOSTS: FREE FALL
Se trata de una edición especial del último «Call of Duty» con un precio rebajado -en Game, de 59,95 a 44,95 €-. Como extras, incluye el mapa multijugador Free Fall, un rascacielos a punto de colapsar.



LA CONSTRUCCIÓN DE UN IMPERIO - EDICIÓN LIMITADA
Una excelente recopilación de juegos de estrategia de FX que consta de «Imperivm Total Anthology», «Patrician IV» y «Tropico Global Power». Está a la venta por 14,95 €.

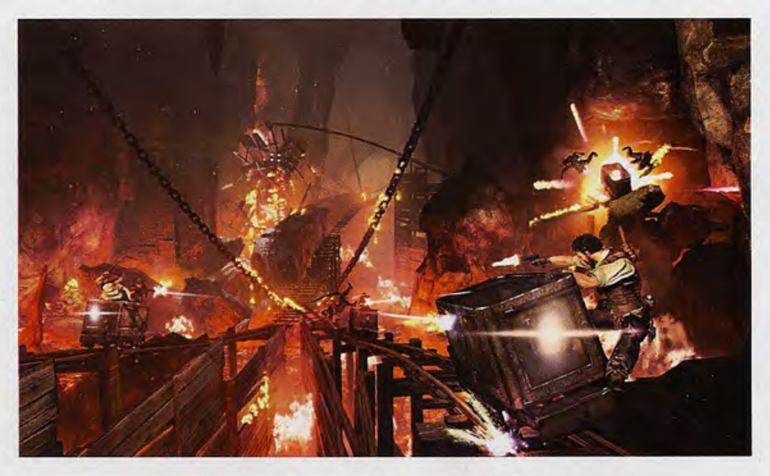


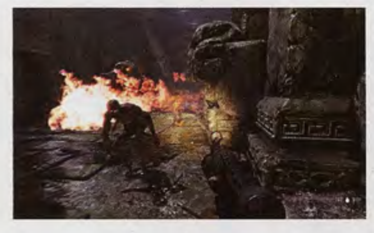
¡En busca del Corazón de la Atlántida!

Deadfall Adventures Ed. Coleccionista

Si te gusta la acción, esta es tu oportunidad de encarnar a un descendiente de Quatermain para explorar el Xibalbá de los Mayas.

Los estudios The Farm 51, que tienen en su haber títulos como «Painkiller Hell & Damnation», captaron no poca atención con «Deadfall Adventures». Se trata de un juego que, a diferencia de sus anteriores trabajos, basados en la acción directa, combina emocionantes combates en primera persona con los puzles, la exploración y el desarrollo argumental de una aventura. Para ello, se inspira en la literatura del género. Y es que, James Lee Quatermain, el protagonista del juego, es el bisnieto del legendario Allan Quatermain, personaje principal de toda una saga de novelas (H. Rider Haggard) y alguna que otra peli. «Deadfall Adventures» reúne todos los tópicos de esta literatura sin contemplaciones, pero lo hace con clase, un buen diseño artístico y una realización técnica notable.







En Castellano, claro
El juego estuvo ocasionalmente disponible gratis en Steam, sí, pero en Inglés. La de Badland es una edición especial de «Deadfall Adventures» con los textos en Castellano. Y tiene un poco de todo: sociedades secretas, entrometidos nazis, mitos, monstruos y reliquias de antiguas civilizaciones... Muy a lo Indiana Jones, todo. ¡O sea, estupendo, vaya!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/Cía.:** The Farm 51 / Nordic
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.deadfall-game.com/en/dfnews/*

16





La nueva nota
Es completito, variado y emocionante, aunque algo plano a veces. Bebe de muchas fuentes y, en cierto modo, es el juego de "Indy" que hubiéramos deseado.

89

¡Ocúltate, contén la respiración y no falles!

Sniper Ghost Warrior Edición Oro

Un desafío para "camperos legales" pacientes y amantes del realismo







En los juegos de acción online, los jugadores "camperos" son a menudo muy odiados por el resto, pero deben tenerse muy en cuenta. ¡Son letales, los puñeteros! Y es que esto de apostarse agazapado, aguardar a tu víctima y acertarle de un disparo tiene su técnica y –reconozcámoslo– no poco mérito. Quizá, pensando en todos ellos, City Interactive desarrolló «Sniper Ghost Warrior», para que pudieran explayarse a su gusto, sin tener que ser objeto de maldiciones. Ya puestos, lo hizo con rigor, contemplando las técnicas reales de los francotiradores y poniendo su disposición un amplio arsenal, con minas, rifles, cargas explosivas. «Sniper Ghost Warrior», contó, además, con una extensa campaña de muy variadas misiones y con un modo multijugador.

Una campaña adicional

El argumento es lo de menos pero, por situarnos, el jugador actúa en apoyo de fuerzas rebeldes con el fin de derrocar un régimen militar en un remoto país del trópico, Isla Trueno. Pero esta Edición Oro de FX añade el DLC «Second Strike» con una segunda campaña titulada "Cuentas Pendientes" y una panoplia ampliada. Además, todo el contenido está localizado al Castellano.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción táctica
- **PVP Recomendado:** 9,95 € FX
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 204 (Enero 2012)
- **Estudio/Cía.:** City Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *http://juegos.fxinteractive.com*



16

La nueva nota

Un juego de disparo orientado exclusivamente a los fans de la táctica y el sigilo. Cuenta con una sólida realización, contenido ampliado y una localización impecable.



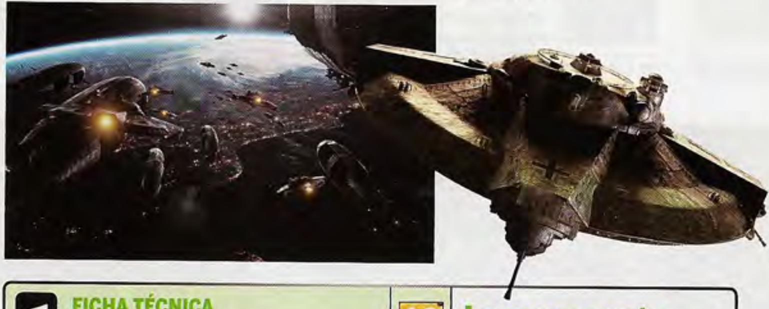
91

¡Venganza de los nazis desde la Luna!

Iron Sky Invasion

Nos la tenían guardada... ¡Pero con humor kitsch y simulación steampunk!

Hace un par de años se estrenó en los cines "Iron Sky", una peli finlandesa, no muy recordada ni apreciada por los críticos, pero rocambolesca como pocas. Antes de su derrota, los jerarcas nazis lanzan un cohete a la luna y consiguen ocultarse en la cara oculta del satélite para preparar su venganza. La peli, una sátira política, llegó acompañada de un juego de acción, en el que pilotas las precarias naves de un cercano futuro para detener la invasión de los nazis selenitas. Se apoya en las rocambolescas escenas del film y cuenta con un combate ágil, ciertos toques de estrategia y un sistema de gestión de energía a lo «X-Wing». ¡Juega la demo y decides!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **PVP Recomendado:** 9,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado en Micromanía
- **Estudio/Cía.:** Reality Pump
- **Distribuidor:** Topware
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.ironskyinvasion.com*

12

La nueva nota

En la órbita de su delirante y divertido argumento, «Iron Sky: Invasion» es un arcade de acción con una realización técnica más que digna, y estupenda jugabilidad.

82

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€

DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€

ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€

FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€

KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€

KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€

MICROSOFT	
Fable III	29,95€

NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€

ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€

SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€

TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€

THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€

UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€

WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
2. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard
3. THE ELDER SCROLLS ONLINE (16) » Rol Online » Bethesda
4. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) » Estrategia » Electronic Arts
5. BATTLEFIELD 4 (18) » Acción » Electronic Arts
6. TITANFALL (18) » Acción » Respawn/EA
7. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) » Rol Online » Activision Blizzard
8. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) » Rol Online » Activision Blizzard
9. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (12) » Rol Online » Activision Blizzard
10. LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA (12) » Estrategia » Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Abril de 2014.

U.K.

1. WOLFENSTEIN THE NEW ORDER (18) » Accion » Bethesda
2. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) » Estrategia » SEGA
3. THE SIMS 3 (12) » Estrategia » EA
4. WATCH DOGS (18) » Acción/Aventura » Ubisoft
5. WILDSTAR PREORDER ED. (12) » Rol Online » Koch Media
6. TROPICO 5 (16) » Estrategia » Kalypso
7. THE SIMS 3 SEASONS (12) » Estrategia » EA
8. THE SIMS 3 PETS (12) » Estrategia » EA
9. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (12) » Estrategia » EA
10. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 3ª semana de Mayo de 2014.

U.S.A.

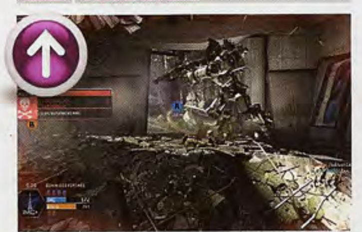
1. INJUSTICE: GODS AMONG US UL. ED (DESCARGA) » Acción » Warner
2. SYNDICATE/SABOTEUR BUNDLE (DESCARGA) » Acción » EA
3. XCOM ENEMY WITHIN (DESCARGA) » Estrategia » 2K
4. DIABLO III REAPER OF SOULS » Rol » Activision Blizzard
5. MORTAL KOMBAT COMPLETE ED. (DESCARGA) » Acción » Warner Bros.
6. ASSASSIN'S CREED III (DESCARGA) » Acción » Ubisoft
7. DUCK TALES REMASTERED (DESCARGA) » Acción » Capcom
8. DEUS EX THE FALL (DESCARGA) » Acción/Rol » Square Enix
9. FIFA SOCCER 13 (DESCARGA) » Deportivo » EA
10. DRAGON AGE PACK (DESCARGA) » Rol » Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Abril de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TITANFALL



» Acción » Respawn Entertainment
» EA » 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 94

3 THE ELDER SCROLL ONLINE



» Rol Online » Zenimax Online/Bethesda
» Koch Media » 54,95 €



El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiamará a los fans de «The Elder Scrolls». Un excelente MMO en el que puedes recorrer todo Tamriel.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 92

4 DARK SOULS II



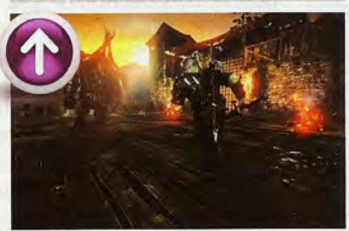
» Rol/Acción » From Software
» Bandai Namco » 49,99 €



Morir y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y disfrutar de un juego de rol brutal, sádico y no apto para jugadores ocasionales. Un desafío como no imaginas.

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 92

9 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

10 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

11 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2

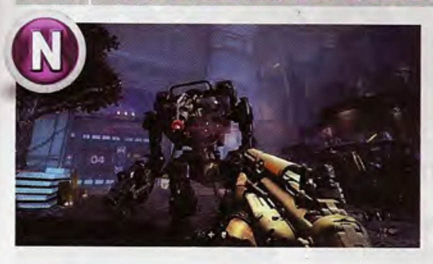


» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



Acción » MachineGames/Id Software/Bethesda
Koch Media » 49,99 €



Espectacular regreso de B.J. y del clásico de Id, con un reinicio total de la saga: nueva historia, nuevos personajes, nuevo universo de juego y una calidad superior. ¡Un juegazo de acción para fans de «Wolfenstein» y de los títulos bélicos! Descubre todo lo que te espera en «The New Order». ¡Te gustará!

Comentado en MM 232 » Puntuación: 94



5 BOUND BY FLAME



Rol/Acción » Spiders/Focus
Badland » 39,99 €



Un juego de rol que ofrece un desafío sensacional. No es el más original del género, necesitaría estar más pulido. Pero es un gran JDR y sus combates te ponen a prueba. ¡No te lo pierdas!

Comentado en MM 232 » Puntuación: 88

6 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



Rol » Obsidian
Ubisoft » 39,95 €



South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

Comentado en MM 230 » Puntuación: 90

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



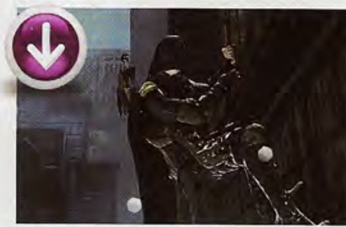
Estrategia » Blizzard
Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

8 THIEF



Aventura/Acción » Eidos Montreal/Square Enix
Koch Media » 49,99 €



El regreso de uno de los grandes clásicos para PC de finales de los años 90 ha sido realizado con maestría. Métete en la piel de un ladrón y vive una aventura fascinante.

Comentado en MM 229 » Puntuación: 96

12 CASTLEVANIA L.O.S MIRROR OF FATE HD



Acción » Mercury Steam
Konami » 11,99 €



El capítulo que faltaba de la saga «Lords of Shadow» ha llegado a PC con una excelente adaptación del juego de consolas portátiles. Ojalá todas las remasterizaciones fueran así.

Comentado en MM 231 » Puntuación: 90

13 WORLD OF WARPLANES



Acción online » Wargaming.net
Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

14 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia » Firaxis/2K Games
Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

15 MIGHT & MAGIC X LEGACY



Rol » Ubisoft
Ubisoft » 29,99 €



El regreso del rol más clásico, con juego por turnos, grupos de personajes a desarrollar y una gran dosis de paciencia, conforman una de las propuestas más atractivas del género.

Comentado en MM 228 » Puntuación: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Ahí sigue, sin moverse de lo más alto, el juego de cartas de Blizzard. Se colocó el mes pasado en el top entrando como una exhalación y no hay quien le tosa. ¿Durará mucho el primero?



1 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



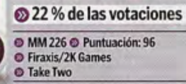
53 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



2 XCOM ENEMY WITHIN



22 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two





3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



15 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



6 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 TOTAL WAR: ROME II



4 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media

ACCIÓN

Parece que los fans de la acción multijugador estaban ansiosos de nuevos desafíos, y la llegada de «Titanfall», al menos por ahora, parece colmar sus expectativas. Una llegada triunfal.



1 TITANFALL



38 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA





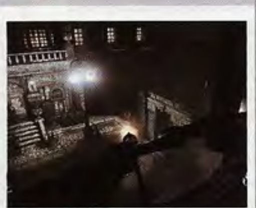
2 DISHONORED







30 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 THIEF





16 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 96
- Eidos Montreal /Eidos / Square Enix
- Koch Media

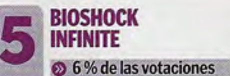
4 BATMAN ARKHAM ORIGINS





10 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.v

5 BIOSHOCK INFINITE





6 % de las votaciones
- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two

AVENTURA

Tenemos ya lo más nuevo de Telltale aquí, pero los votos aún no han llegado. Mientras vemos si «A Crooked Mile» es capaz de colarse en la lista, de momento «The Walking Dead» manda.



1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2



37 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 THE WOLF AMONG US







30 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS





20 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital

4 BROKEN AGE





7 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

5 LA FUGA DE DEPONIA







6 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

ROL

¡Vuelco total a la lista de rol! «Reaper of Souls» no ha resistido el embate de «The Elder Scrolls Online» y cae a la tercera posición, mientras el veterano «Skyrim» se aferra a la segunda. ¡Brutal!



1 THE ELDER SCROLLS ONLINE



40 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 92
- ZeniMax Online Studios/ZeniMax Media
- Bethesda



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM





24 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III REAPER OF SOULS



18 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



10 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft

5 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION





8 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

VELOCIDAD

Más tranquila está la cosa en el mundo de la velocidad, al menos de momento. Ya anunciado «GRID Autosport» y con «Nascar 14» al caer... ¿cuánto durará esta situación? Por ahora, todo está calmado.



1 F1 2013



41 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2

25 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED RIVALS

19 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost/Criterion
- EA

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

12 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 F1 2012

3 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Sin novedad. Las posiciones permanecen inalteradas. Los títulos son los habituales, y no se vislumbra ninguna tormenta en el horizonte. El mar está tranquilo. ¿Quizá demasiado?



1 SILENT HUNTER 5



» 42 % de las votaciones
- MM 185 » Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS



» 30 % de las votaciones
- MM 207 » Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 WORLD OF WARPLANES



» 13 % de las votaciones
- MM 227 » Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 MICROSOFT FLIGHT



» 9 % de las votaciones
- MM 193 » Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 RISE OF FLIGHT



» 6 % de las votaciones
- MM 193 » Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Las nuevas entregas de los títulos deportivos están a punto de ser anunciadas oficialmente, con el E3 a la vuelta de la esquina, pero hasta que eso suceda, «NBA 2K14» no le tose nadie.



1 NBA 2K14



» 36 % de las votaciones
- MM 225 » Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14



» 31 % de las votaciones
- MM 225 » Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



3 PES 2014





» 22 % de las votaciones
- MM 225 » Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 FIFA 13





» 8 % de las votaciones
- MM 214 » Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

5 FX FÚTBOL





» 3 % de las votaciones
- MM 220 » Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

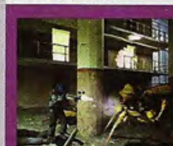
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



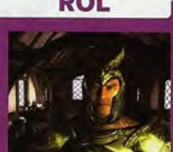
1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	36% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
44% de las votaciones	36% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
45% de las votaciones	31% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
44% de las votaciones	31% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
42% de las votaciones	34% de las votaciones	24 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

AURICULARES TURTLE BEACH TITANFALL ATLAS



¿Fan de «Titanfall»? Entonces tienes que disfrutar de tu juego favorito en todos los detalles, incluyendo los auriculares...

›CARACTERÍSTICAS:
- Compatible con todas las versiones de «Titanfall» (Xbox One, Xbox 360 y PC)
- Compatibilidad total con la función de charla de Xbox One a través del adaptador de audio para Xbox One
- Amplificador en línea para Xbox 360 y PC
- Controles de mezcla de volumen para juego y charla
- Los altavoces de 50 mm de gama completa te ofrecen un sonido atronador
- Ligero y cómodo
- Los auriculares giratorios reposan cómodamente sobre tus hombros
- Disfrútalo con dispositivos de juego portátiles*

›REQUISITOS:
- Conexión de audio para PC/Mac: USB y 3,5 mm estéreo
- Conexión de audio/micro en Xbox One: adaptador de audio Xbox One
- Conexión de audio en Xbox 360: RCA (analógica)
- Conexión para micrófono en el PC: USB
- Alimentación del amplificador: USB

**No todas las funciones están disponibles con dispositivos de juego portátiles, incluyendo el control de mezcla de volumen para juego y charla.*

GAMETAB ONE

Si estabas pensando en hacerte con una tablet Android, antes de tomar una decisión échale un ojo a la GameTab ONE. ¡Es impresionante!



›CARACTERÍSTICAS:
- La GameTab ONE es una tablet perfecta para el jugador ocasional o experto.
- Pantalla multitáctil de 7", CPU de cuatro núcleos, salida de vídeo 1080p, GPU Mali 400 y sensor de movimiento de 3 ejes.
- Incluye un mando desmontable, diseñado por Bigben Interactive, en el que se ha prestado una atención especial al diseño y la ergonomía: dos joysticks analógicos, botones de acción, mando de dirección, botones superiores y gatillos.
- Opción de asignación completa de la pantalla táctil para asignar los controles virtuales en pantalla a un mando de verdad. Conéctate a tu televisor usando la salida HDMI y disfruta de juegos en pantalla completa, películas, fotos e Internet.
- Componentes de gran potencia en una pequeña carcasa de aluminio. Resistente y ligera. 12 mm de grosor, 346 gramos y autonomía de hasta 15 horas de uso general.
- Android 4.2.2 (Jelly Bean). Versátil, rápido e intuitivo, permite chatear y hablar con amigos, ver vídeos, escuchar música, enviar emails y navegar por internet.

micromanía

¡Lo hemos probado!

AURICULARES PC Z11

Unos auriculares pensados para el jugador que busca la máxima calidad en la reproducción de audio, los PC Z11 son compatibles con PC y Mac, e incluso es posible conectarlos a dispositivos portátiles gracias a su jack de 3.5mm. Utilizan imanes de neodimio para obtener el mejor sonido dinámico y graves ampliados, y son ajustables, ligeros y con almohadillas transpirables, para la máxima comodidad.

AURICULARES P4C

Los P4C están pensados para los jugadores que quieren disfrutar al máximo de sus juegos, sin perder comba del entorno. Su peculiar diseño, con un solo altavoz, no renuncia sin embargo a la calidad del audio. Incorpora imanes de neodimio, un micrófono flexible y una diadema ajustable. Su cable, de más de un metro, permite moverte con comodidad sin dejar de jugar, y además incluye control remoto.

AURICULARES TURTLE BEACH EAR FORCE PX22

Si alguna vez te has preguntado cómo juegan los profesionales del "gaming", o en este caso como oyen, tienes la oportunidad de comprobarlo con el modelo Ear Force PX22, producto oficial de la Major League Gaming, que ofrece un estéreo amplificado para que las horas de juego se disfruten al máximo. Es compatible, además, con casi todas las plataformas.

AURICULARES TURTLE BEACH TITANFALL ATLAS

Unos auriculares pensados para los fans más devotos de «Titanfall», que quieran tener siempre presente a su juego favorito. Los Titanfall Atlas son compatibles con todas las plataformas en que el juego está disponible. Tienen controles de mezcla de volumen para audio y voz, y se conectan al PC a través de un conector USB o un jack de 3,5 mm.

GAMETAB ONE

Si estás buscando una nueva tablet con Android, vas a encontrar muy pocas que estén tan orientadas al juego como la GameTab ONE. Posee pantalla multitáctil de 7" y una CPU de cuatro núcleos, pero es su mando desmontable, totalmente ergonómico, lo que le confiere ese extra que ninguna tablet ofrece: joysticks analógicos, botones de acción, gatillos. ¡Es perfecta para disfrutar de tus juegos!

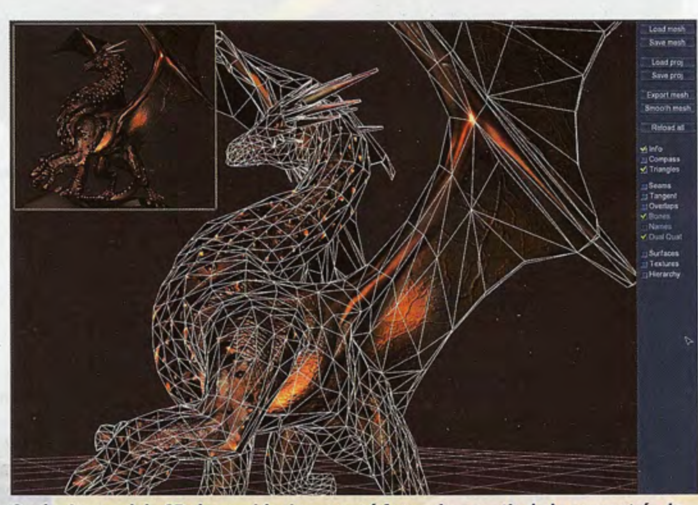
Las matemáticas que hay en los gráficos

Escenarios envolventes, personajes vivos, efectos alucinantes... Los gráficos hacen cada vez más difícil discriminar qué es ficción en los videojuegos, y la clave para conseguirlo son, lo creas o no, las matemáticas.

Nos hemos acostumbrado a que los videojuegos hagan gala de unos gráficos cada vez más espectaculares, y todo parece indicar que la progresión es imparable. No parece demasiado lejano el momento en que se nos haga muy difícil diferenciar los gráficos de la imagen real. Las últimas versiones de Unreal Engine y CryEngine consiguen un realismo gráfico nunca visto, y permiten ver efectos que hasta hace poco eran imposibles de realizar en tiempo real. ¿Alguna vez te has preguntado de qué forma se representan esos gráficos alucinantes en tu monitor? En esta entrega del Taller nos introduciremos en los fundamentos matemáticos que hacen esto posible.

Triángulos

Aunque es posible utilizar otros elementos, las tarjetas gráficas de nuestros ordenadores trabajan principalmente con un tipo de figura geométrica: el **triángulo**, el más elemental de los polígonos. La superficie de los objetos tridimensionales que aparecen en los videojuegos, llamada malla, está formada por triángulos, incluso aunque hoy sea difícil percatarse de ello a simple vista. Conectando triángulos se consiguen mallas con volumen, y podemos definir figuras con prácticamente cualquier forma.



Cualquier modelo 3D de un videojuego está formado a partir de la geometría de una malla tridimensional, superficies que conectan múltiples triángulos entre sí.

EL ESPACIO EUCLÍDEO

Las mallas representan objetos en el espacio 3D, también llamado espacio euclídeo. Cada objeto tiene una posición en este espacio tridimensional, y es posible rotarlo y cambiarlo de tamaño. Su posición es el desplazamiento del objeto con respecto al origen de la escena. El origen de la escena es el punto (0,0,0), siendo cada uno de estos valores sus coordenadas "X", "Y" y "Z" respectivamente. Se puede configurar el sistema de coordenadas de muchas formas. Una habitual es que el eje X representa el desplazamiento a izquierda y derecha, el eje Y hacia arriba y abajo, y el eje Z hacia adelante y atrás. Por ejemplo, un objeto situado en las coordenadas (5, 0, 0) se encuentra desplazado 5 puntos a la derecha sobre el origen.



La obra de M.C. Escher "Relatividad" es una de sus más curiosas y paradójicas recreaciones del espacio euclídeo.



Cada vértice de un triángulo en el espacio tridimensional consta con tres datos relativos a los ejes de coordenadas X, Y y Z que lo sitúan en un punto en concreto.



Las mallas suelen simplificarse en cuadriláteros (dos triángulos unidos), pero los polígonos que se toman en cuenta en cálculo geométrico son siempre triángulos.



Definir la posición y orientación en los objetos en espacios 3D pueden dar lugar a paradojas imposibles... O a magníficas ficciones como la de «Portal 2».

SÓLO APLICANDO LAS ABSTRACTAS MATEMÁTICAS ES POSIBLE LOGRAR EL REALISMO MÁS "TANGIBLE"

Los vértices que definen los triángulos de una malla requieren de tres coordenadas (X, Y y Z) que definen su posición en el espacio tridimensional.

Coordenadas homogéneas

La mayoría de sistemas de representación gráfica por computador utilizan un sistema de coordenadas homogéneas. Este sistema fue introducido por el matemático alemán **August Ferdinand Möbius**, en 1837. En el espacio tridimensional, un sistema homogéneo utiliza cuatro coordenadas en lugar de tres para definir un punto. Estas coordenadas son X,Y,Z y W. Como habíamos visto anteriormente, el espacio tridimensional –también llamado espacio euclídeo– consta de tres coordenadas, "XYZ". Para obtener las coordenadas "XYZ" del espacio euclídeo, dividimos las coordenadas "XYZ" homogéneas por "W". Así, un punto definido por la coordenadas homogéneas (15, 8, 6, 1) se encuentra en el punto (15/1, 8/1, 6/1) = (15, 8, 6) del espacio euclídeo. En este caso, al tener "W" el valor 1, las coordenadas "XYZ" homogéneas coinciden con las coordenadas "XYZ" del espacio euclídeo. Aunque W podría tener cualquier valor, en computación gráfica utilizaremos únicamente los valores 0 y 1.

Si cogemos el ejemplo anterior dando a "W" el valor 0, obtenemos que el punto definido por las coordenadas homogéneas (15, 8, 6, 0) se encuentra en el punto (15/0, 8/0, 6/0) = (∞, ∞, ∞). Esta es una de las características de un sistema de coordenadas homogéneas: permite definir los llamados puntos impropios o del infinito, que son puntos que se encuentran fuera de nuestro espacio tridimensional.

En computación gráfica, se utiliza la "W" con valor 1 para definir un punto del espacio, y la "W" con valor 0 para definir una orientación. Se trata de un vector que no define un punto, sino una dirección desde el origen de coordenadas, y se emplea para realizar rotaciones.

Matrices

Desempolvemos un poco las matemáticas del instituto. Recordemos

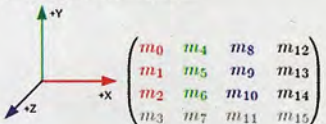


Unreal Engine 4 es capaz de reproducir gráficos con un altísimo nivel de realismo. Todo ello es, esencialmente, fruto de la aplicación de matemáticas y cálculos sofisticados.

que una matriz es una colección de valores distribuidos en una serie de filas y columnas. Tiene múltiples usos, el más típico que se enseña en secundaria es el de facilitar la resolución de sistemas de ecuaciones. En nuestro caso, las matrices son muy útiles para poder **definir transformaciones** con coordenadas homogéneas. Podemos codificar en una matriz cuadrada de orden 4 (es decir, con 4 filas y 4 columnas) la traslación, rotación y escala de un elemento.

Existen diferentes formas de representar las transformaciones en una matriz, y según la librería gráfica que utilicemos se definirán de una forma u otra. En este artículo vamos a guiarnos por la forma en que codifica la información OpenGL, un estándar para la creación de gráficos por computador disponible en múltiples plataformas. Hoy día incluso se pueden realizar gráficos 3D para la web con una versión de esta librería, WebGL.

Habíamos dicho que las coordenadas "XYZ" de un vector representan su desplazamiento desde el origen de coordenadas, en el caso de que se trate de un punto en el espacio (es decir, si su coordenada homogénea "W" es 1), o una orientación (si su coordenada "W" es 0). En OpenGL, la información del sistema de coordenadas se codifica de la siguiente forma:

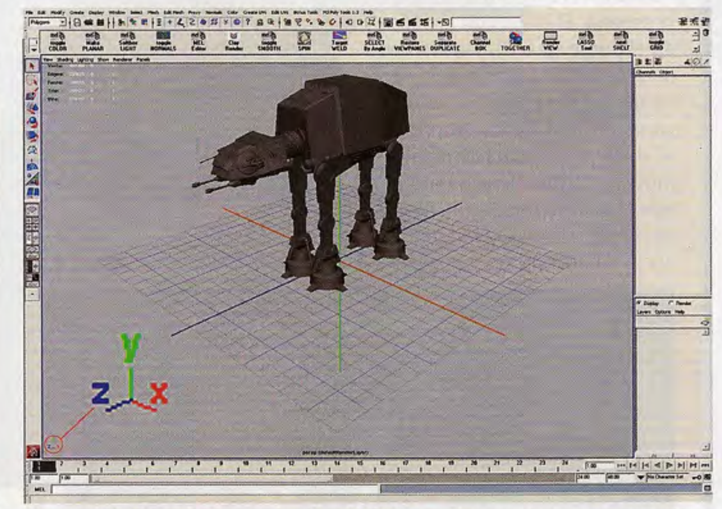


$$\begin{pmatrix} m_0 & m_4 & m_8 & m_{12} \\ m_1 & m_5 & m_9 & m_{13} \\ m_2 & m_6 & m_{10} & m_{14} \\ m_3 & m_7 & m_{11} & m_{15} \end{pmatrix}$$

La primera columna especifica la dirección del eje "X". Al ser una dirección, su "W" (el elemento m3) valdrá 0. Las columnas segunda y tercera contienen la dirección de los ejes "Y" y "Z", respectivamente, con lo que su valor "W" será igualmente 0. La última columna contiene información sobre la traslación definida en la matriz (este último dato, al ser una posición y no una orientación, tiene como valor



En el arcade «Geometric Wars», aunque es un juego 2D, permite apreciar de un modo más directo transformaciones geométricas. Todas ellas emplean matrices.



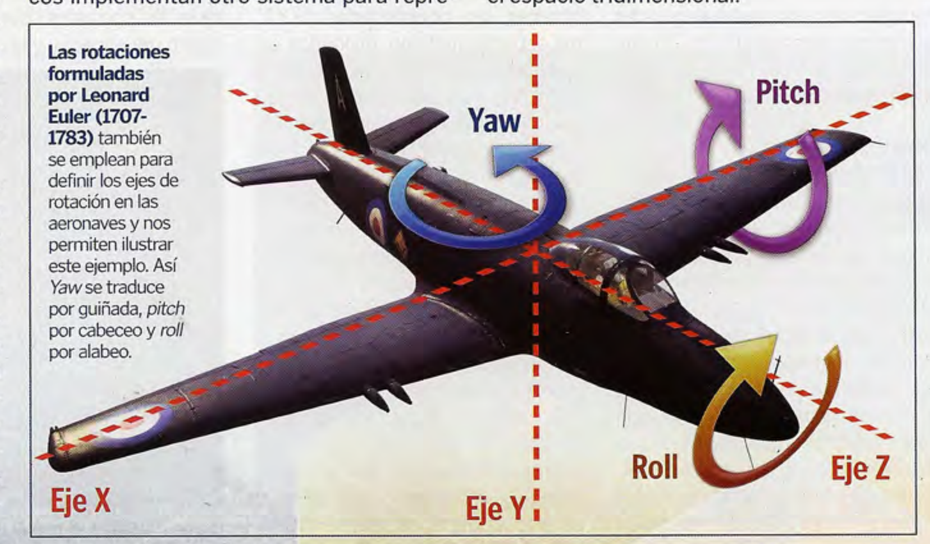
El espacio 3D basado en coordenadas "XYZ" se emplea en todos los programas de diseño 3D y sus transformaciones se codifican con estándares como OpenGL o Direct3D.

ROTACIONES

La especificación de rotaciones es uno de los aspectos más complejos de la programación de gráficos en tres dimensiones. Como se menciona arriba, la orientación de los elementos se define en las primeras tres columnas de la matriz, pero no se suele trabajar directamente con estos datos. Se busca una forma de definir rotaciones más compacta y que permita realizar operaciones lo más rápido posible, sobre todo cuando debemos combinar e interpolar varias rotaciones, por ejemplo para el cálculo de animaciones. Una vez hechas todas las operaciones, se codifican los datos en la matriz.

Una forma de representar las rotaciones es el uso de **rotaciones Euler**, enunciado por el matemático del mismo nombre. Este sistema es muy sencillo: definimos la orientación de un objeto especificando una rotación (en grados o radianes) sobre cada uno de los ejes "X", "Y" y "Z" de nuestro sistema de coordenadas. A la rotación sobre cada uno de estos ejes se le demina con las palabras inglesas ***pitch***, ***yaw*** y ***roll***, respectivamente. En cambio, existen varios problemas con este sistema: la interpolación de dos rotaciones no es trivial, siempre **existen dos maneras de representar una misma orientación**, el orden en que se rota sobre cada eje da orientaciones finales diferentes, y se puede producir el **bloqueo del cardán** (gimbal lock), que hace que, en determinadas ocasiones, rotar sobre dos ejes diferentes produce exactamente la misma orientación.

Por ello, normalmente los motores gráficos implementan otro sistema para representar rotaciones, los llamados cuaterniones. La explicación de los **cuaterniones** no es sencilla y va mucho más allá del propósito de este artículo. Se trata de una extensión de los números reales (similar a los números complejos) y cuyas propiedades los convierte en una forma muy eficiente de almacenar información sobre rotaciones en el espacio tridimensional.



Las rotaciones formuladas por Leonard Euler (1707-1783) también se emplean para definir los ejes de rotación en las aeronaves y nos permiten ilustrar este ejemplo. Así *Yaw* se traduce por guiñada, *pitch* por cabeceo y *roll* por alabeo.



En el diseño de un videojuego accedemos a un espacio tridimensional, pero la visualización en pantalla es la proyección 2D de la escena, lo que requiere una adaptación.

de "W" 1). Si multiplicamos un vector por esta matriz, obtendremos como resultado un vector transformado según la información de la matriz. Por ejemplo, si en la última columna de la matriz colocamos el vector (5,0,0,1) y multiplicamos la matriz por el punto (10,0,0,1), obtenemos el punto desplazado 5 unidades hacia la derecha, es decir, en las coordenadas (15,0,0,1).

Esto nos resultará muy útil para el siguiente apartado.

Espacio y su proyección

Hasta ahora, hemos estado hablando siempre del espacio tridimensional en el que representamos nuestros objetos, pero cuando vemos nuestro juego en el monitor, realmente lo estamos viendo sobre un dispositivo plano, que no tiene tres dimensiones, sino dos. A la **conversión** de todos los elementos tridimensionales en objetos visibles en el **plano de la pantalla** se le llama **proyección**. Para realizar esta proyección de la escena a la pantalla, utilizaremos nuevamente multiplicación de matrices.

La representación en la pantalla de cada una de las mallas de triángulos de nuestro juego consta de varios pasos. En primer lugar, pasaremos del espacio local al espacio de la escena; después, al espacio del observador; y por último, al espacio proyectado sobre la pantalla. Pasaremos a explicar en qué consiste cada uno de estos pasos.

Como habíamos dicho que un objeto puede moverse libremente por la escena utilizando operaciones con matrices, no podemos definir las coordenadas de los vértices de sus triángulos respecto de la escena, ya que esas coordenadas variarán al moverse. Por eso, los vértices se definen en las llamadas **coordenadas locales**, que son independientes de la posición del objeto en la escena. Esto significa que si en nuestro juego aparecen varios objetos idénticos, las coordenadas de sus vértices son iguales en todos ellos. Pero, ¿cómo pueden tener las mismas coordenadas si aparecen en puntos diferentes del espacio? Pues es porque crearemos una matriz de transformación diferente para cada uno de ellos, y multiplicaremos los vértices de cada uno por sus respectivas matrices. El resultado serán las coordenadas de cada vértice en el espacio de la escena, y ya no coincidirá entre todos los objetos.

Ahora, incluso aunque estos objetos no se muevan, cuando la cámara que sigue al jugador se mueve por la escena, los objetos se van desplazando por la pantalla, con lo que es obvio que con la obtención de las coordenadas de escena no tenemos información suficiente, ya que la representación final no depende tan sólo de la posición de cada objeto en la escena, sino también de la de la cámara. Así que, la transformación de la cámara se definirá en una nueva matriz, y multiplicaremos los vértices en coordenadas de escena por dicha matriz, obteniendo las coordenadas de cada vértice en el espacio del observador.

Ya sólo nos queda un último paso: todas estas transformaciones nos siguen dando coordenadas en el espacio tridimensional, y es necesario convertirlas en coordenadas sobre la pantalla, para saber dónde hay que dibujar finalmente cada elemento. Esto se hace con una última matriz, cuyos datos se definen de una forma un tanto diferente a las vistas anteriormente, y que se llama **matriz de proyección.** Al multiplicar cada vértice por esta matriz, nos da sus coordenadas de pantalla. Así, ahora la escena puede dibujarse en tu monitor. **J.S.C.**

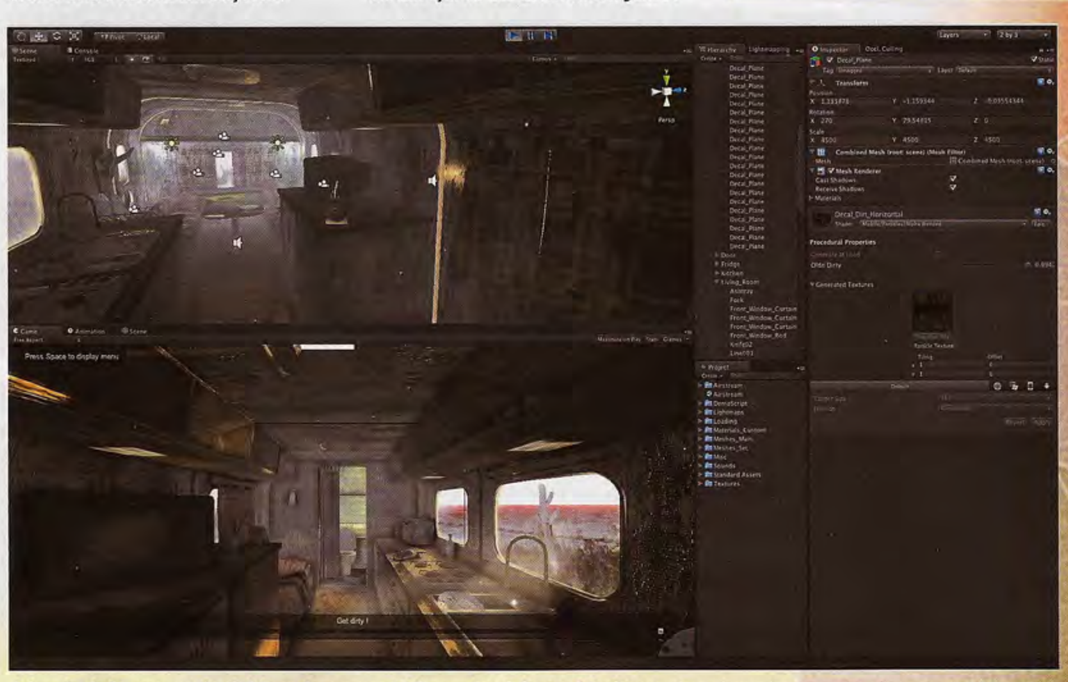
LOS FUNDAMENTOS DE GEOMETRÍA SON ESENCIALES PARA EL DISEÑO DE CUALQUIER VIDEOJUEGO, 2D O 3D

EL EXPERTO U-tad

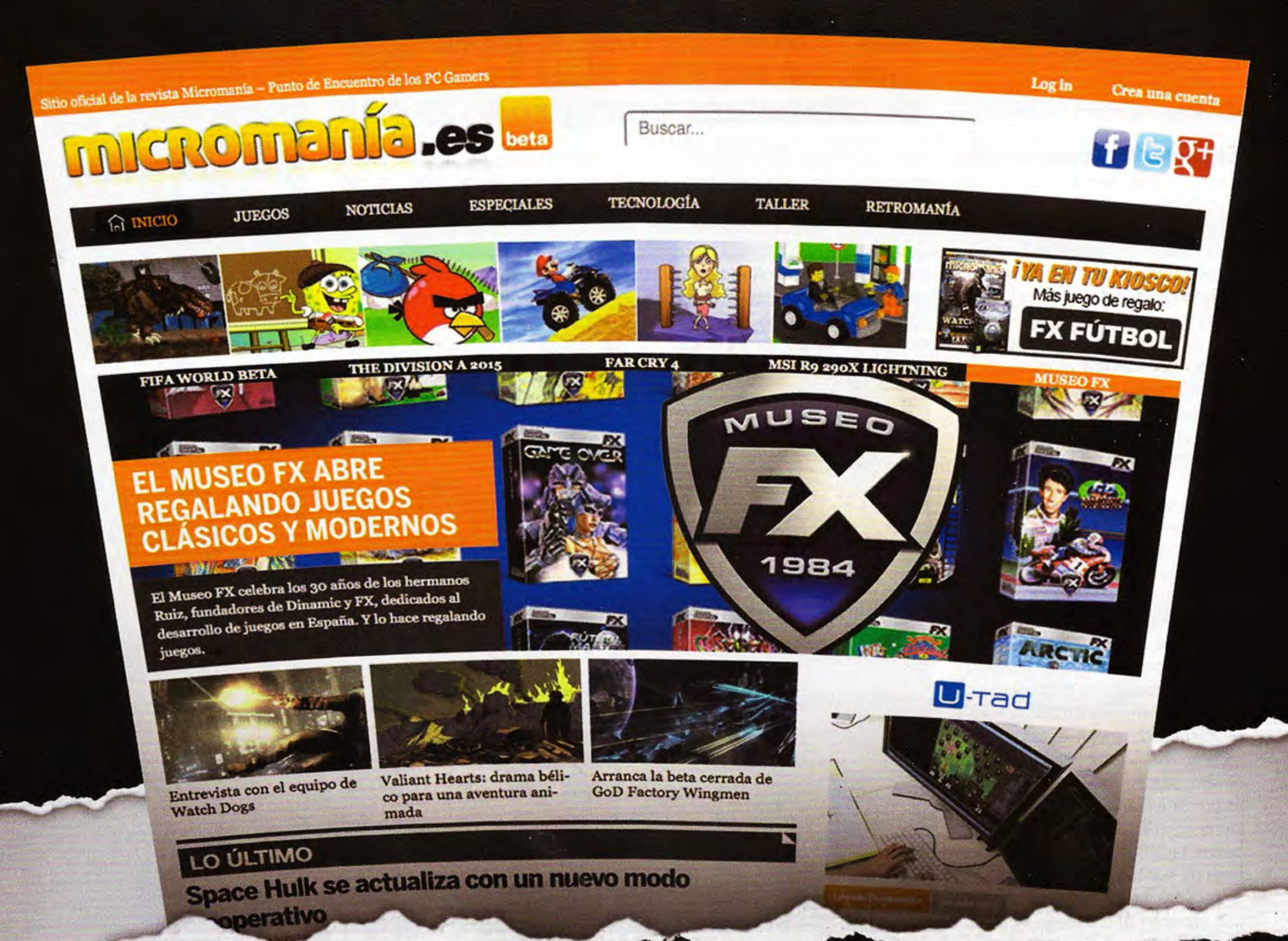
Javier San Juan Cervera
Codirector del Máster en Programación de videojuegos U-tad

› **Javier San Juan Cervera** ha trabajado como programador de videojuegos en **Digital Jokers y Future World Games**, así como desarrollador freelance de aplicaciones de **iOS**, e **investigador** en materia de Inteligencia Artificial en la **Universidad Politécnica de Madrid.**

› En la actualidad es profesor en U-tad, y **Codirector del Máster en Programación de Videojuegos** en ese mismo centro junto a **Jon Beltrán de Heredia.**



Además de la geometría visible en la escena tridimensional de un videojuego, otros elementos como las cámaras o los focos de luz han de tener una ubicación basada en coordenadas homogéneas, sus datos de transformación y su proyección en la pantalla.



Sitio oficial de la revista Micromanía – Punto de Encuentro de los PC Gamers
Log In
Crea una cuenta
micromanía.es beta
Buscar...
INICIO
JUEGOS
NOTICIAS
ESPECIALES
TECNOLOGÍA
TALLER
RETROMANÍA
¡YA EN TU KIOSCO!
Más juego de regalo:
FX FÚTBOL
FIFA WORLD BETA
THE DIVISION A 2015
FAR CRY 4
MSI R9 290X LIGHTNING
MUSEO FX
EL MUSEO FX ABRE REGALANDO JUEGOS CLÁSICOS Y MODERNOS
El Museo FX celebra los 30 años de los hermanos Ruiz, fundadores de Dinamic y FX, dedicados al desarrollo de juegos en España. Y lo hace regalando juegos.
MUSEO
FX
1984
Entrevista con el equipo de Watch Dogs
Valiant Hearts: drama bélico para una aventura animada
Arranca la beta cerrada de GoD Factory Wingmen
U-tad
LO ÚLTIMO
Space Hulk se actualiza con un nuevo modo

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

A lo largo del mes de Mayo, hemos tenido ocasión de encontrarnos con muchos de vosotros, nuestros lectores, coincidiendo en eventos como RetroMadrid, y ha sido estupendo. Queremos agradeceros muy sinceramente vuestros saludos, críticas, muestras de afecto y sugerencias. Muchos de los veteranos que recordáis las páginas de Micromanía en sus primeros años nos habéis abrumado exprensándonos los gratos recuerdos... Honestamente, los que hoy hacemos la revista éramos entonces lectores, como vosotros, pero procuramos estar a la altura. También nos ha encantado percibir el interés de los aficionados más jóvenes por los juegos indie y lo más retro... ¡A ver si el suple de este mes os gusta!
facebook.com/revistamicromania

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



El regreso de B.J. Blazkowicz siempre es una noticia estupenda. Y es que, no en vano, el primer «Wolfenstein» de Id es, por algo, el papi de todos los juegos de acción en primera persona, actuales. Pero dejando atrás viejas glorias, el nuevo «Wolfenstein The New Order» marca un punto de inflexión en la serie que, osadamente, rompe con todo lo anterior. Y es justo lo que le hacía falta. Este nuevo pasado alternativo tan bien ambientado por MachineGames le queda soberbio. ¡Viva «Wolfenstein»!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Nacho García: Hay una sección en la revista que, aunque ocupe apenas media página me gusta mucho leerla. Me refiero a la de "Lenguas de Trapo". Pero para hacerla ya idónea estaría bastante bien que pusierais de dónde salen esas declaraciones [...] Es sólo una opinión personal.
22 de Mayo a la (s) 0.00 ·



Álvar García: [...] Pensé en una comparativa de teclados gaming pero ya me he dedidico por uno. Así que: RETRO. Estoy leyendo las Micromanía de 2003 y 2004 y he encontrado montones de juegos tapados: Silent Storm, Breed, UFO: Afterlight...
22 de abril a la(s) 15:38 ·



Hoze Garzi Todos los temas que exponéis son interesantes, pero si he de elegir [para el suplemento], el tema retro me tira más. Je, je, je.
22 de abril a la(s) 20:07 ·



Micromanía: Nacho, gracias por expresar tu parecer... Es cierto que las "Lenguas" tienen mucha miga. Nos limitamos a citar la fuente original, que es el autor de la frase, pero lo apuntamos. Con respecto a las sugerencias para el suplemento, ya veis que os hemos hecho caso. Pero Álvar, nos hemos ido más lejos... Para el período que te interesa, estamos recordando esos mismos juegos en la sección Retromanía.

MICROENCUESTA

TITULAR PARA LA MICROENCUESTA

Tras el cierre de redacción, estos días tendrá lugar en Los Ángeles la feria de videojuegos más decisiva para la industria y la que despierta más atención. ¿Qué crees que será lo mejor de este año?

1. Con las resaca de las consolas next-gen del año pasado, este E3 va a estar flojo. Pero espero ver mejor alguno de los juegos que ya conocíamos, The Witcher 3, Dragon Age Inquisition o Civilization Beyond Earth.
2. Creo que este año le toca al PC dar un golpe de autoridad. Seguramente veremos aplicaciones más tangibles de Oculus Rift y otros sistemas VR en juegos, aparte de que las Steam Machines están a la vuelta de la esquina.
3. El E3 siempre es una cita ineludible. Ahí está Far Cry 4 y Call of Duty o lo nuevo de Crytek. Pero Seguro que hay algún sorpresón más que deja a todos boquiabiertos.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «DEAD EFFECT»

MISTERIO EN EL ESPACIO

Descubre el misterio que envuelve a la desaparición de los tripulantes de la nave Meridian y sobrevive a sus peligros.



La nave ESS Meridian sufre un percance durante su primer viaje, y nuestro protagonista es el único superviviente.



Deberemos explorar la nave, descubrir lo que ha ocurrido y sobrevivir a cualquier peligro que encontremos.

Uno de los argumentos más interesantes que podemos encontrar en una historia de ciencia ficción es la exploración de una nave o estación espacial que ha sufrido algún tipo de contratiempo y que debemos investigar para salir bien parados. Ese misterio que flota en el aire mientras el protagonista explora cada pasillo y habitación, intentando descubrir lo que ha ocurrido, no solo ha inspirado buenas películas y libros de ficción, sino que también nos ha proporcionado grandes juegos de acción, como las series «Dead Space» y «Doom». Estas dos sagas han inspirado precisamente a la compañía indie Dykast Lubomir para desarrollar «Dead Effect», un título de acción en primera persona que nació como juego para teléfonos móviles y que ahora ha llegado a nuestros ordenadores en el formato de acceso anticipado.

Una nave fantasma

La acción transcurre en la nave espacial ESS Meridian, la primera enviada por la humanidad para colonizar un planeta de otro sistema solar, Tau Ceti F. Sus tripulantes son puestos en estado de hibernación para soportar los largos años que tardará la llave en llegar, pero algo comienza a ir mal a los pocos meses del inicio de la misión. Un tripulante despierta antes de tiempo y descubre que todos los demás han desaparecido. ¿Qué es lo que ha ocurrido? ¿Dónde están los demás? Tomando el control de este tripulante, deberemos explorar la nave y descubrir qué ha pasado, adquiriendo por el camino varios tipos de armas para defendernos de los posibles enemigos que podamos encontrar.

Terrorífico y tentador

«Dead Effect» llega con una premisa sumamente atractiva, acompañada de una ambientación sugerente –aunque algo trillada– varios modos multijugador y calidad técnica. Todo ello por 4,99 €. ¿Qué te parece? ¿Te atreves a desentrañar el misterio que rodea al ESS Meridian? Lo encontrarás en **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

MEMORIAS DE UN PIRATA

» LITERATURA » NOVELA DE «ASSASSIN'S CREED»

La editorial Timun Mas acaba de sacar a la venta "Assassin's Creed IV: Black Flag" un libro ilustrado inspirado en el juego con el que comparte título. Aparte de los numerosos artes, el libro contiene el diario perdido del infame pirata Edward Teach, Barbanegra, reproducido como si lo hubiese escrito él en persona.

www.planetadelibros.com



BATMAN EN ACCIÓN

» MERCHANDISING » «BATMAN: ARKHAM ORIGINS»

NECA ha lanzado este mes una figura de acción que representa a Batman tal y como pudimos verlo en «Batman Arkham Origins». Mide unos 45 cm, tiene 25 puntos de articulación e incluye un Batarang y una pistola de garfios. Cuesta casi 100 €. Mírala en:

http://necaonline.com/46852/products/toys/large-scale-figures/batman-arkham-origins-14-scale-action-figure-batman/



MODS EN DESCARGA

AÚN ES INVIERNO



Un entusiasta, apodado "Strider", ha creado un mod para «Half-Life 2: Episodio Dos» que nos permite modificar muchos de los escenarios en exteriores del juego original, para añadirles un toque invernal. Además de una gruesa capa de nieve sobre el terreno, también incluye texturas blancas para los árboles, las piedras y los edificios, lo que confiere al entorno un aspecto muy realista.

» **www.moddb.com/mods/winteric-textures**

ARSENAL PARA CHERNÓBIL



"Shoker Weapon" es un mod individual para «S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat» diseñado por el grupo de aficionados "Shoker Team", que añade un buen surtido de armas al juego original, concretamente 93 armas distintas, muchas de ellas diferentes modelos de escopetas. Junto a estas armas se han incluido accesorios adicionales, como mirillas ópticas y holográficas, así como varias mejoras visuales.

» **www.moddb.com/mods/shoker-weapon-mod**

COMBATE EN SOLITARIO



"U.C.T." es un mod individual para «Call of Duty: Black Ops», que ha sido diseñado por un aficionado que se hace llamar "WCP75", para recrear un modo de juego Deathmatch por equipos, pero solo para un jugador, con los demás personajes controlados por la IA. El mod incluye además muchos añadidos, como nuevas armas, nuevos efectos de sangre y varios tipos de vehículos, entre otras cosas.

» **www.moddb.com/mods/ultimate-combat-training**

» ACTUALIDAD » «AGE OF WONDERS III»

FANTASÍA Y TÁCTICA UNIDAS EN AGE OF WONDERS III

La saga «Age of Wonders» regresa con la fórmula clásica que la ha hecho famosa: estrategia por turnos con toques de rol.

Los holandeses de Triumph Studios vuelven a la carga con la tercera entrega de «Age of Wonders», una serie con quince años de solera que, tanto por mecánica como por ambientación, está en la línea de títulos como «Heroes of Might and Magic» y «Disciples».

Como en anteriores capítulos, «Age of Wonders III» consiste, esencialmente, en construir un imperio a fuerza de combatir en batallas por turnos y gestionar recursos, contando con ciertos toques de rol para los generales de tus ejércitos. Sin embargo, el juego tiene sus particularidades, y la mejor forma de descubrirlas es pasando por alguna de las dos campañas antes de lanzarse a los modos de juego libre, ya que las campañas presentan de manera escalonada los elementos que necesitamos conocer.



Las batallas se libran por turnos, pero podemos elegir la opción de que ambos bandos decidan sus acciones en secreto, y luego se ejecuten a la vez.



La magia es importante. De las manos de un general puede salir el conjuro que otorgue la victoria.

En el universo de «Age of Wonders III» hay seis razas: humanos, altos elfos, enanos, orcos, goblins y draconianos. Cada una con rasgos únicos, como también las tiene la clase que elijas para tu avatar en el juego: hechicero, teócrata, pícaro, señor de la guerra, druida o dreadnought. Si multiplicas el número de razas por el de clases, y le añades la amplitud del árbol tecnológico, las opciones de diplomacia, y las posibilidades de edición de mapas y personalización de partidas, el resultado es un juego casi inagotable.

Haz buenos enemigos

En solitario es divertido, pero el modo estrella de «Age of Wonders III» es el multijugador. Pueden participar hasta 8, tanto online como frente al mismo PC, y contando con varias opciones de cooperativo y competitivo. En definitiva, Triumph Studios ha hecho lo que se esperaba: un juego a la altura del nombre de la saga. Su mayor defecto es que está en inglés. Lo encontrarás por 39,99 € en Steam. Hay más detalles en **www.ageofwonders.com**

SIGUE JUGANDO

LOBOS ESPACIALES EN «SPACE HULK»



Los Lobos Espaciales desembarcan en «Space Hulk» gracias al DLC «Space Wolves Chapter». Para quienes conozcan el universo de Warhammer 40000, sobran las presentaciones, porque los Hijos de Fenris son uno de los Capítulos más célebres. Los principales atractivos de este paquete son la nueva campaña de 3 misiones basada en la del suplemento del juego de mesa original, y 11 exterminadores del Capítulo, con su propia estética y reglas de combate. Cuesta 4,99 € en Steam.

» **store.steampowered.com/app/274430**

ALPHA CENTAURI PARA «CIVILIZATION V»



El anuncio de «Civilization: Beyond Earth» nos chifla. Como para el lanzamiento a finales de año falta bastante, podemos ir aplacando las ganas de jugarlo con el mod «Alpha Centauri Civilizations», que convierte «Civilization V» en una especie de «Alpha Centauri», el juego de estrategia futurista creado por el propio Sid Meier hace quince años. El único requisito es tener la expansión «Dioses y Reyes». Encontrarás los enlaces para descargarlo en los foros de Civfanatics.

» **forums.civfanatics.com/**

¡EXTRAS!

ESTRATEGIA FUTURISTA CON SELLO *INDIE*

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «THE LAST FEDERATION»



En la línea de juegos como «Sins of a Solar Empire», o el próximo «Civ Beyond Earth», llega «The Last Federation», un 4X futurista que está cosechando muy buenas críticas. Si el idioma Inglés no es problema para ti, lo encontrarás por 19,99 € en Steam o en la web del estudio indie que ha creado el juego.

www.arcengames.com

REEDICIÓN DEL JUEGO DE MECHAS POR EXCELENCIA

» COMPRAS » «BATTLETECH INTRODUCTORY BOX SET»



Hace 30 años apareció un juego de mesa de estrategia y rol que puso de moda los mechas. Se llamaba «Battletech», y ahora vuelve en una nueva edición cuyo nombre completo es largo, «Battletech Introductory Box Set The Improved Reprint»; tan largo como la lista de contenidos que vienen en la caja: 24 miniaturas para pintar, dos mapas reversibles, manuales de reglas y un libro de trasfondo narrativo, entre muchas otras cosas. Hay que saber algo de Inglés, eso sí pero hay muchos tutoriales en castellano en la Red. Encuéntralo al mejor precio, por unos 50 ó 55 €, en la tienda online de Muevecubos:

www.muevecubos.com

LANZAMIENTOS «F-15C:FLAMING CLIFFS»

EL F-15 EAGLE SE ACTUALIZA EN FLAMING CLIFFS

Con un «Flaming Cliffs III» recientemente integrado dentro de «DCS:World», ya le tocaba al F-15C una total puesta a punto.



El cockpit del F-15C aparece ahora mucho más realista y funcional, recreado a modo de cabina virtual en 3D.

El veterano F-15C Eagle sigue siendo la columna vertebral de la USAF y de otras Fuerzas Aéreas –pese que unos cuantos F-22 Raptor vuelan ya–. Es un viejo conocido de «Lock On» y su última evolución «Flaming Cliffs III» que, finalmente, se independizó del juego original de Ubi para ser incorporado al entorno de simulación de DCS. Ahora, el Eagle ha sido actualizado como módulo independiente para «DCS: World» incorporando infinidad de mejoras.

Más sencillo, más real

El desarrollo del módulo F-15C tiene como objetivo simplificar la complicada interacción en cabina y, ahora, el cockpit contará con seis grados de libertad para moverte por dentro. También se ha rediseñado el modelo de vuelo, junto con pilotos del Eagle, para hacerlo más real. El módulo cuenta, por supuesto, con una campaña completa, y modos arcade y simulación. Puedes reservarlo por 24,99 $.

www.digitalcombatsimulator.com



El F15 viene con skins de muchos escuadrones, incluyendo los Aggressor de la escuela Top Gun.

EN TIERRA

¡EMBARRARSE MOLA!



Si el realismo te pirra, ponte al volante en «Spintires». Se trata de un premiado desarrollo *indie* en el que pilotas camiones en entornos *off-road*... Si pruebas la "tech demo", te engancharás.

spintires.com

LAS FUERZAS TERRESTRES



Las «Ground Forces» de «War Thunder» ya están en fase de beta cerrada. Puedes acceder con el cliente de «War Thunder» pero, eso sí, los "tank packs" se venden, a partir de 9,99 € el más básico.

warthunder.com/en/store

AVENTURA

ACTUALIDAD LANZAMIENTOS «VALIANT HEARTS»

DRAMAS DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

¿Conoces aventuras ambientadas en la guerra que hablen del amor, la amistad y las víctimas? «Valiant Hearts» lo hace.

Ubisoft ha encontrado un filón en su motor Ubi Framework, pensado para diseñar juegos en 2D. Tras el excelente «Rayman Legends», nos regaló el preciosista juego de rol «Child of Light», y ahora nos llega «Valiant Hearts», una "novela gráfica animada de aventuras", como la llama Ubisoft.

Un estilo único

Lo cierto es que es difícil definir el estilo de este juego. A veces parece un arcade de scroll lateral y en otros una aventura clásica en la que soldados y civiles sufren los horrores de la Primera Guerra Mundial.

Pero, en definitiva, es una historia de amor cuyos protagonistas luchan en bandos contrarios, y con subtramas que hablan de venganza, sueños rotos y amistades en las trincheras. No todos sobrevivirán. Tienes más detalles en **valianthearts.ubi.com**

Walt, el perro, tendrá que esquivar a los soldados enemigos para resolver puzles y ayudar a sus amos.



MADE IN SPAIN

FRIKIS DE LA GENERACIÓN X



Un sociópata roba el anillo de compromiso a su amigo, desencadenado un bucle espacio-temporal al estilo "Atrapado en el Tiempo". «Randal's Monday» es una divertida aventura Made in Spain.

www.randalsmonday.com

LEYENDAS INMORTALES



Lucha contra la peligrosa hidra y supera el Laberinto del Minotauro en «Alexia Crow», una aventura gratuita y en español inspirada en los mitos griegos.

www.zibbo.com/game/Alexia-Crow-The-Deal-of-the-Gods

LANZAMIENTOS » «TRANSISTOR»

ROL DE MAGIA Y ESPADA EN EL FUTURISTA TRANSISTOR

¡Ya está aquí la nueva y esperada creación de los estudios Supergiant Games, más *indies* que nunca!

El formidable «Bastion» fue un éxitazo y es reconocido como uno de los juegos de rol más emblemáticos del panorama independiente. Los doce integrantes del estudio que desarrolló «Bastion», Supergiant Games, pusieron de manifiesto que un juego *indie* podía sorprender a toda una comunidad, echando mano de ingenio y talento para alcanzar un nivel de calidad altísimo con modestos recursos. Ahora, con «Transistor», su nueva creación, las expectativas estaban por todo lo alto. Esencialmente, «Transistor» confía en la misma –y sencilla– mecánica de rol de «Bastion». Pero enseguida nos damos cuenta que es un juego muy distinto, con una ambientación que combina magia y ciencia ficción para emprender, desde el comienzo, una cautivadora narración y un progreso rolero que te engancha desde el principio.

«Transistor» arranca vertiginosamente. Su protagonista es Red, una dama de la canción que se encuentra en la desolada ciudad futurista de Cloudbank. Las razones de tal planteamiento se van dando a conocer después. El caso es que la única compañía de Red es la espada que da nombre al juego. Transistor es un imponente alfange con propiedades mágicas y con vida propia. De hecho, la espada es el narrador del juego.



El sistema de combate es peculiar. Combina acción en tiempo real y turnos, permitiéndonos detener el tiempo para planificar tácticamente los ataques.



El sistema de progresión de niveles se basa en la adquisición de talentos y mejoras.

Aventura rolera

Como en tantos otros, el estilo de «Transistor» es heredero de «Diablo», pero con un desarrollo muy lineal y directo. Lo que podría ser una limitación se traduce en un modo de intensificar la historia, evitando distraernos con exploraciones inciertas y quest. Así, la narración nos lleva de la mano con una calculada y acertada sucesión de acontecimientos. Échale un vistazo y te conquistará.

supergigantgames.com



¡EXTRAS!

LUJO PARA «INQUISITION»

» «DRAGON AGE: INQUISITION ED. COLECCIONISTA»

BioWare ha presentado dos ediciones especiales para la próxima entrega de «Dragon Age». Habrá una edición "digital deluxe" (69,95 €) con contenido adicional y una edición física para coleccionistas (160 $) muy completa. Está por confirmar su lanzamiento en España.

www.dragonage.com



EQUÍPATE CONTRA EL SEGADOR

» COMPRAS » PERIFÉRICOS «REAPER OF SOULS»

Si eres un incondicional de «Diablo», seguro que estás enfrascado la expansión «Reaper of Souls» de la tercera entrega. Y para ambientarte en sus mazmorras, nada mejor que el set de periféricos y accesorios bajo licencia del título de Blizzard que ha lanzado la firma SteelSeries. Consta de ratón gaming (59,99 $), auriculares (99,99 $) y alfombrilla (11,99 $). Viene de EE.UU sin gastos de envío.

gear.blizzard.com

MINIROL EN DESCARGA

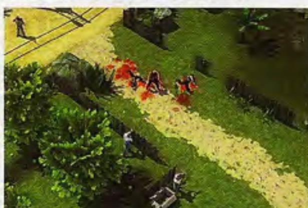
EL ROL MÁS ANIMADO



Los estudios Enter Skies han lanzado «Fearless Fantasy», un vertiginoso juego de combates de Rol por turnos –a lo «Final Fantasy»– que emplea gráficos 2D estupendamente animados, con un ágil scroll lateral. Con un diseño artístico grotesco, a propósito, el juego contempla el uso de gestos con el ratón para realizar golpes maestros y combos. Tiene un precio de 6,99 € en su versión estándar.

» **tinybuild.com/Fearless-Fantasy**

UN *REVIVAL* PARA «JAGGED ALLIANCE»



«Jagged Alliance Flashback» está ya disponible como acceso anticipado. Se trata de un juego que pretende evocar el espíritu original de la reconocida serie de rol por turnos. Te pone al frente de un escuadrón de mercenarios con los que librarás batallas para recuperar el territorio de una isla, sector por sector. El acceso anticipado cuesta el considerable precio de 39,99 € en Steam, pero sus fans no lo dudarán.

» **jaggedallianceflashback.com**

UNA CHICA REBELDE CONTRA LA OPRESIÓN



«Child of Geos» es un juego a medio camino entre la aventura y el rol que, mediante una narración muy cinematográfica, nos presenta una colorista y abierta historia, con puzles, humor y muchas misiones. La protagonista es Lili, una muchachilla algo sabionda, pero con salero, muy comprometida en su lucha contra los gerifaltes de la isla Geos. Cuesta 19,99 € en Steam.

» **bitmonstergames.com**

ACTUALIDAD » «GOLF CLUB»

¡ENCUENTRA TU SWING!

¡Qué bien se lleva el golf con los videojuegos en PC! Un deporte que nos ha grandes juegos y, sin duda, los va a seguir dando.

El año pasado, los aficionados al golf sentimos una gran desilusión cuando EA Sports anunció la cancelación de la serie «Tiger Woods PGA Tour», una de las pocas representaciones de este deporte en nuestros ordenadores que tan buenos ratos nos ha hecho pasar. Sin embargo, la compañía desarrolladora canadiense que debía encargarse del último título de la saga, HB Studios, ha decidido editar su propio juego de golf para suplir esta carencia, y ya podemos comprobar el resultado en el formato de juego anticipado a través de Steam.



Un editor de hoyos

Su nombre es «The Golf Club» y cuenta con varias opciones sumamente interesantes porque, además de permitirnos participar en varios torneos y competiciones, cuenta con una herramienta para crear nuestros propios campos de juego y compartirlos con los amigos en modo individual o multijugador. Y todo ello bajo un sistema de control muy intuitivo. Lo encontrarás en **store.steampowered.com**

¡El golf en su máximo esplendor! Se rumorea que EA podría presentar un nuevo "PGA" en este E3. Pero, hasta que esté disponible, «The Golf Club» es una magnífica oportunidad de disfrutar del golf.

MODS EN DESCARGA

LA COPA MUNDIAL ESTÁ AQUÍ



El Mundial se aproxima, así que si quieres empezar a preparar tu «PES 2014», prueba el parche creado por Suptortion. Incluye marcadores, vallas y hasta confeti en las bandas.

» **www.pesoccerworld.com**

MAYOR REALISMO



Gracias a este mod creado por Tatlopuyo, es posible mejorar el realismo de todas las canchas de «NBA 2K14». Para ello, se ajusta la iluminación general y se añaden nuevas sombras entre el público.

» **www.nba2k.org/2014/**

VELOCIDAD

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO EN ESPAÑA DE «NASCAR'14»

LA NASCAR SE ESTRENA EN EUROPA

Koch Media distribuye en nuestro país el juego de la Nascar de Eutechnyx, correspondiente a la presente temporada

¡Mucho más que dar vueltas! Las carreras ovales de la Nascar engloban táctica y desarrollo y todo ello está presente en este juego. En el modo carrera, puedes ocuparte del I+D para obtener una ventaja en tu bólido.

Hablamos ya hace unos meses de «Nascar'14» tras su lanzamiento en Steam. Pero, ahora, este juego desarrollado por los estudios de Eutechnyx ha sido editado en Europa por Deep Silver y llega a nuestro país de manos de Koch Media. Una estupenda noticia, pues son muchos los amantes de la velocidad que siguen el campeonato de la Nascar y, aunque la localización se limita al manual (tampoco es que haga falta más), puedes adquirir el juego en formato físico por unos 45 €.

Los mejores momentos

Con toda la temporada de 2013 y una actualización permanente para seguir los acontecimientos del actual torneo, «Nascar'14» permite decidir los momentos más emocionantes que Eutechnyx reproducirá fielmente, con todos los detalles y licencias oficiales. Además, hay una liga online para competir. Infórmate en **etxracing.com**

VELOCIDAD EN LA RED

¡DISPÁRATE!



La velocidad y la acción arcade de lo más vertiginosa se combinan en «Rockets Rockets Rockets». Su acceso anticipado nos permite jugar en emocionantes batalla por 4,99 €.

» **store.steampowered.com**

¡PREPARADOS, LISTOS, YA!



¡Nunca has ido tan rápido! En el curioso «T.E.C. 3001» has de correr esquivando obstáculos. Vas a pie, sí, pero la sensación de velocidad es de vértigo. Lo tienes en Steam por 3,99 €.

» **store.steampowered.com**

ACTUALIDAD » «CROSSFIRE»

LLEGA EL *SHOOTER* COREANO QUE ARRASA EN EL MUNDO

«Crossfire» es un juego de acción online fre2play con siete años de rodaje que destaca por sus modos variados y originales

Z8Games ha lanzado en España «Crossfire», un juego que, desde 2007, arrasa allá donde se estrena. Su fecha de nacimiento delata su mayor handicap: que los gráficos están algo anticuados. Pero en esto de la acción online lo que más cuenta es la jugabilidad; y si no, que se lo digan a los millones de jugadores que siguen hoy en día batallando en el incombustible «Counter-Strike» de Valve.

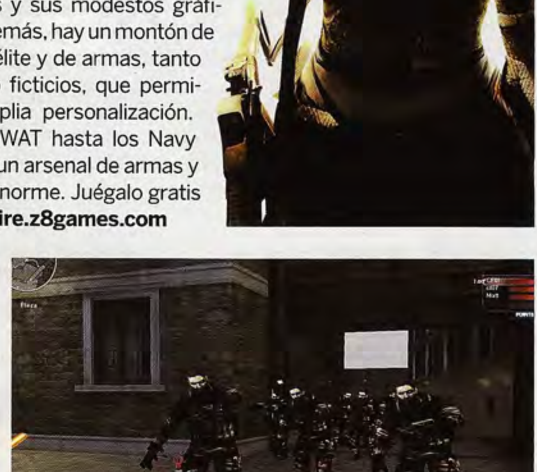
Acción online con múltiples modalidades

«Crossfire» es obra del estudio coreano SmileGate, pero nos llega totalmente traducido a nuestro idioma. ¿Qué puede ofrecer un juego tan veterano para competir con otros más modernos? Pues aparte de su intensa jugabililidad, una gran variedad y riqueza de modos de juego, por cantidad y por originalidad. Están los clásicos de team deathmatch, todos contra todos y demás, y aparte hay una pléyade de modos poco realistas, pero muy divertidos, que incluyen zombis, mutantes y todo tipo de extravagancias. Por ejemplo, uno de los más populares es Hero Mode X, en el cual, a los pocos segundos de haber empezado, varios jugadores al azar se convierten en mutantes, siendo uno de ellos el Xeno, con poderes especiales. Cuando quedan pocos humanos sin infectar, los supervivientes se convierten en comandos, más duros y mejor armados.

Y así, con muchos modos muy creativos, es como «Crossfire» ha conseguido atraer a 400 millones de jugadores a pesar de sus limitaciones técnicas y sus modestos gráficos. Por lo demás, hay un montón de cuerpos de élite y de armas, tanto reales como ficticios, que permiten una amplia personalización. Desde los SWAT hasta los Navy SEALS, con un arsenal de armas y accesorios enorme. Juégalo gratis en **es.crossfire.z8games.com**



Sus gráficos no pueden compararse con los de juegos modernos como «Blacklight Retribution», pero cumplen.



En algunos modos, la única manera acabar con los mutantes es cuerpo a cuerpo. No hay *snipers* que valgan.

EL PERSONAJE



DUMBLERFUR

Me encontrarás en el universo de The Elder Scrolls Online. Soy un Nightblade de nivel 8 que lucha por el Imperio, una facción a la que conseguí acceso gracias a que compré la Imperial Edition.

Aunque el desembolso fue considerable, ahora me alegro de haber emprendido mis aventuras con la Imperial Edition, porque sin ella conseguir una montura es bien difícil. Son carísimas y, dada la enorme extensión del mapa del juego, ahorran mucho tiempo de travesía.

Con mi nivel todavía no tengo acceso al PvP en Cyrodiil, pero tampoco tengo prisa por probarlo. De momento prefiero centrarme en las misiones PvE para hacerme con un equipo potente y para conocer compañeros con la que lanzarme a la lucha.

Ahora mismo estoy en las inmediaciones de Vulkhel Docks, donde acabo de desbaratar el complot para acabar con la vida de la Reina Ayreen, como bien habrán adivinado los más sagaces al ver mi disfraz de First Auridon Marine.

Mi arma favorita es un enorme hacha de batalla de hierro de daño 15, aunque le tengo echado el ojo a una superior de daño 24. Me gusta especializarme en armas grandes a dos manos.

¡SIGUE JUGANDO!

MOTOS EN «WORLD OF WARCRAFT»

ACTUALIDAD » EMISIÓN DE «AZEROTH CHOPPERS»



Blizzard está emitiendo a través de Battle.net una serie llamada Azeroth Choppers en la que dos equipos compiten por fabricar la mejor motocicleta chopper inspirada en «World of Warcraft». Si has visto en la tele "American Chopper" en el canal Discovery Max, te sonarán las caras de algunos de los protagonistas: ¡Son los Teutul! El último capítulo se emite en junio y se votará la mejor chopper para convertirla en una montura de «WoW».

eu.battle.net/wow/es/choppers

«DAWNGATE» YA SE PUEDE JUGAR

ACTUALIDAD » "COMMUNITY BETA" DE «DAWNGATE»



«Dawngate», el MOBA en desarrollo de Electronic Arts, ha entrado en la fase de "community beta". Esto significa que todo aquel que lo desee puede registrarse ya mismo para probar este free2play que pretende competir con «DOTA 2», «League of Legends» y «Heroes of the Storm». Las opiniones sobre «Dawngate» son, hasta la fecha, muy dispares, pero habrá que esperar a la versión final para juzgarlo con justicia.

www.dawngate.com

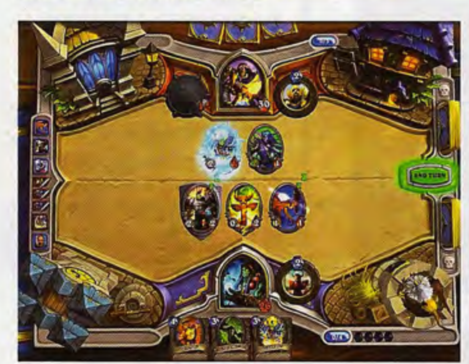
Juega bien tus cartas

Si cuando te hablan de jugar a las cartas en tu smartphone, en lo primero que piensas es en el póker o en hacer solitarios, amigo... ¡qué despistado andas!

Si algo caracteriza a los juegos de Blizzard es que no pasan desapercibidos y, claro, su último título, «Hearthstone», no iba a ser una excepción. Tras su aparición en PC, su llegada a nuestras tablets no sólo ha provocado un enorme revuelo, sino que como efecto secundario ha puesto más de moda que nunca los juegos de cartas coleccionables. Sin embargo, a pesar de su incuestionable y enorme calidad, «Hearthstone» no es ni mucho menos el primero de este tipo de juegos que llega hasta nuestros dispositivos portátiles. Muy al contrario, es el último de una larga lista de títulos que nos han hecho pasar horas y horas preparando mazos, buscando oponentes y disputando apasionantes partidas online.

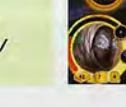
Y es que, como cualquiera que conozca este tipo de juegos podría confirmar, la combinación de un dispositivo portátil con una pantalla táctil, aprovecha lo mejor de los juegos de cartas (reglas sencillas, pero con enormes posibilidades estratégicas; partidas cortas, pero intensas; enorme variedad de opciones; personalización extrema...) y elimina cualquier posible inconveniente de las versiones "de cartón" (manejar enormes colecciones de cartas, buscar oponentes, seleccionar y conservar diferentes mazos...). Por si acaso tú también acabas de contraer la "fiebre de las cartas", en estas páginas te traemos algunos de los mejores juegos de este género, para que puedas elegir tranquilamente.

HEARTHSTONE iOS



Los chicos de Blizzard lo han vuelto a hacer, y no, no es que hayan inventado nada, pero, como acostumbran, han cogido elementos de los mejores juegos de cartas y los han seleccionado, pulido y ajustado para dar lugar un juego accesible para cualquier tipo de público (desde los fans más "hardcore" hasta los más ocasionales) que, además, resulta increíblemente adictivo. Y lo mejor es que la versión de tablet es, por difícil que pueda parecer, absolutamente idéntica a la de PC, pero con un interfaz varias veces más accesible. Lo dicho: ¡imprescindible!

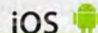
FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 477MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Blizzard Ent.
- **Web:** *eu.battle.net/hearthstone/es/*

MAGIC THE GATHERING 2014 iOS 

El "padre" de todos los juegos de cartas es, al mismo tiempo, uno de los más completos, variados y mejor equilibrados que jamás se hayan realizado. Su conversión del formato "físico" al digital se ha realizado con maestría, de manera que todas las virtudes del original están presentes, pero eso también hace que no sea un juego accesible. Los cientos de cartas disponibles, las miles de posibles combinaciones y la complejidad de su sistema de juego lo hacen no apto para "novatos". Si estás dispuesto a enfrentarte al desafío, eso sí, no vas a encontrar uno más apasionante.



FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 1,36GB / 1,5GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Wizard of the Coast
- **Web:** *www.wizards.com/Magic/Summoner/*

CARD CITY NIGHTS iOS 



Este reciente juego combina la aventura con la estrategia al ponerte en la piel de un jugador que debe recorrer la ciudad buscando oponentes a los que desafiar en intensos combates de cartas. El argumento, es cierto, no es demasiado elaborado, pero a cambio es divertido y entretenido y los combates son al mismo tiempo sencillos y desafiantes. La búsqueda de nuevas cartas que añadir a tu colección y la aparición de nuevos personajes son los otros dos ganchos que te harán volver una y otra vez a este divertido juego. ¡Pruébalo y verás!

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79€ / 1,81€
- **Tamaño:** 156MB / 115MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Ludosity
- **Web:** *www.cardcitynights.com*

Y TAMBIÉN...



Con los juegos de cartas anteriores hemos querido ofreceros una selección lo más variada posible de tipos de juego y niveles de complejidad, pero el número de opciones es mucho mayor y, la verdad, nos ha costado mucho dejar fuera de la selección a algunos juegos realmente interesantes. Entre ellos, por ejemplo, destacan títulos como «SolForge», un juego diseñado específicamente para el medio digital, que cuenta, como elemento innovador, con la posibilidad de mejorar tus cartas a través de la experiencia. También merecen una mención especial «Penny Arcade the Game: Gamers vs Evil», un divertido juego al que sólo le falta estar traducido al castellano, o «Guerra de Cartas. Hora de Aventuras», quizá demasiado sencillo en cuanto a su jugabilidad y con una traducción lamentable, pero lo compensa con su excelente ambientación repleta de personajes de la serie de dibujos animados.



«XCOM» para todos



Después de una espera que para muchos se ha hecho larguísima, ya está disponible en la tienda Google Play para los dispositivos Android el exitoso juego de estrategia «XCOM: Enemy Unknown», por un precio de 8,76€.

Combate con los mejores



Si eres un fan de los juegos de lucha no dejes de pasarte por la App Store, porque ya está disponible lo nuevo de la serie «Soulcalibur», «Unbreakable Soul». Con personajes clásicos de la serie, cientos de armas y movimientos, un intenso modo PvP y, lo mejor, ¡completamente gratis!

Vuelven los Tamagotchi

Si creciste en los 90 seguro que recuerdas las -en aquella época- omnipresentes mascotas virtuales japonesas, los Tamgotchi. Pues bien, Namco Bandai acaba de anunciar que la franquicia volverá muy pronto, en esta ocasión a través de los dispositivos iOS y Android, con el título «Tamagotchi Angel».

Vive la aventura



Ya está disponible para todos los dispositivos iOS la segunda entrega de la aventura «République», titulada «Episodio 2: Metamorfosis», por 4,49€. El nuevo capítulo puede ser adquirido a través del propio juego, en forma de compra dentro de la app.

ASCENSION: CHRONICLE OF THE GODSLAYER iOS

La original idea en la que se basa «Ascension: Chronicle of the Godslayer» es que, en vez de competir con una mazo de cartas prefijado, empiezas cada partida con apenas diez cartas que debes usar para ganar más de entre las que están en juego y, así, ir formando un mazo ganador sobre la marcha, mientras se desarrolla la partida. Aunque su interfaz no está tan bien pulido como el de otros juegos del género, su original planteamiento y su elaborada IA lo convierten en una alternativa más a tener muy en cuenta.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 89,4MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Playdek
- **Web:** *www.playdekgames.com*

SUMMONER WARS iOS



Otro juego con un planteamiento muy original que, en este caso, combina la mecánica de los juegos de cartas coleccionables con el desarrollo de clásicos de los juegos de tablero, como "Risk", o similares. La idea es que debes repartir tus cartas en pequeños grupos de unidades que luego deben desplazarse por un tablero de batalla para enfrentarse a los "escuadrones" enemigos. El elemento estratégico en este juego es suficientemente alto como para convertirlo en un título muy recomendable para cualquier aficionado al género.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 68,8MB / 236MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Playdek
- **Web:** *www.playdekgames.com*



MICROMANÍA 109, TERCERA ÉPOCA

La nueva entrega de «Medal of Honor», en el Pacífico, debía ser nuestra portada. Prometía la acción bélica más impactante jamás vista. Los ya próximos «Far Cry» y «Colin McRae 4», por su parte, captaban la mayor atención.

Hace 10 años

Ante la "invasión" de juegos bélicos de acción y estrategia, un remake o una aventura suponían un refrescante respiro.

Puede que en el número de Febrero de 2004 no se comentasen los lanzamientos más esperados, y es que, habiendo dejado atrás el cambio de año, con las grandes apuestas allí hechas, lo que llegaba a nuestras manos eran títulos más –digamos– alternativos, ya fuera por alejarse de lo convencional o por dirigirse hacia un público muy concreto. ¡Pero ojo, que no eran poca cosa!

De entre lo poco convencional, el campeón fue «Armed & Dangerous». Venía avalado por LucasArts, pero se distanciaba mucho de las temáticas tradicionales de la compañía. En su audacia, humor y trepidante acción, distinguíamos inequívocamente el sello de Planet Moon. Tenía ciertos errores técnicos y de diseño, pero sus creadores –al igual que habían hecho antes con «Giants» y «MDK»– mezclaban la ciencia ficción y la parodia magistralmente, poniendo a nuestra disposición el arsenal más insólito y gamberro que podías imaginarte, desde la granada "agujero negro" hasta la pistola "lanzatiburones".

«Robin Hood: Defender of the Crown» fue un digno homenaje al título de Amiga, de 1986.

A medio camino entre lo osado y lo convencional situamos el remake de «Robin Hood», una adaptación dirigida a los nostálgicos que, modesta en sus pretensiones y sin afiliarse a ningún estilo de moda, supo poner el día el título de Amiga, con duelos en 3D, un puñado de minijuegos y buenos diálogos.

El resto, entregas de sagas conocidas y juegos muy "de género".

KAIN VS RAZIEL

Desde la aparición de Raziel («Blood Omen», la segunda entrega) en la saga «Legacy of Kain», estos dos personajes han estado dándose de tortas cada vez que tenían ocasión. Primero Kain fue convertido en vampiro para poder vengar su asesinato... Luego Raziel –que ya era vampiro y lugarteniente de Kain– fue transformado en una especie de monstruo híbrido. En la cuarta y última entrega, «Defiance», –comentada en el número que recordamos aquí–, ambos vampiros pelean en el mismo bando aunque en épocas diferentes, y van alternándose como protagonistas que el jugador controla.

«Armed & Dangerous» era tan divertido, socarrón y loco como lo esperábamos, pero su osada jubabilidad no era para todos los públicos.





Aunque los juegos comentados en review no estaban nada mal, en aquel número los ojos de todos los aficionados y los nuestros estaban puestos en prometedores títulos aún en desarrollo... Y había novedades, muchas.

Los 10 juegos más influyentes

Antes de esta sección, Retromanía, también recordábamos la historia de los videojuegos eventualmente con reportajes retrospectivos... Y no lo hacíamos por caprichosa nostalgia ni, en justicia, por el valor de su legado –que no son malos motivos–, si no, más bien, porque considerábamos, como ahora, que una perspectiva hacia el pasado, permite entender mejor la evolución de los videojuegos.

En esta ocasión, en el número 109 reunimos los que, a nuestro juicio, fueron los 10 juegos más influyentes de la Historia. Los elegidos: «Flight Simulator, «SimCity», «Monkey Island», «Civilization», «Command & Conquer», «Doom», «Tomb Raider», «Ultima Online», «Half-Life» y «Los Sims»... Quizá tendríamos que actualizar la lista, pero sin demasiados cambios, ¿eh?





LOS 10 JUEGOS MÁS INFLUYENTES DE LA HISTORIA

¡ASÍ HA EVOLUCIONADO LA INDUSTRIA!







¡EL ASALTO AL PACÍFICO!

Si con «Medal of Honor: Allied Assault» EA logró poner de moda la acción bélica, con la entrega «Pacific Assault» quería conseguir el juego más realista, inmersivo y apasionante sobre la guerra jamás creado. En aquel número lo descubrimos, compartiendo con vosotros nuestras impresiones después de haber tenido el exclusivo privilegio de jugarlo.

- **Soldados:** «Pacific Assault» iba a otorgar una gran importancia al factor emocional, con personajes dotados de una expresividad inédita.
- **¡Banzai!:** Pocos juegos han sido capaces de recrear combates tan crudos, despiadados y épicos. ¡Aquello era la guerra!



Pantallas «Star Wars: Battlefront»

Uno de los títulos confirmados para E3 2014 es «Star Wars Battlefront». Pero el original, el primero, cumple ya una década. Aquel «Battlefront» estaba totalmente enfocado a modalidades multijugador, algo casi excepcional, entonces. Los jugadores se enfrentaban en batallas online, alistándose con la Alianza Rebelde o con el Imperio.



Reportaje: «Deus Ex - Invisible War»



La segunda entrega de Deus Ex estaba a la vuelta de la esquina. Los estudios de Ion Storm, con Warren Spector a la cabeza, iban a desplegar aquí todo el potencial de la primera entrega, pero con un desarrollo mucho más sólido y avanzado.

Reportaje «Splinter Cell»



Ubisoft había dado en el clavo con «Splinter Cell» y su asociación con el autor Tom Clancy. No era cuestión de dejar pasar la oportunidad de repetir el éxito, y un año después podíamos asomarnos al espectacular «Pandora Tomorrow».

MICROMANÍA 70, SEGUNDA ÉPOCA

El *shooter* «In Extremis», inspirado en "Alien", nos sorprendía tan gratamente que teníamos que dedicarle la portada. Al mismo tiempo, llegaban novedades muchas del CES y grandes títulos como «Sam & Max» y «SimCity».

Hace 20 años

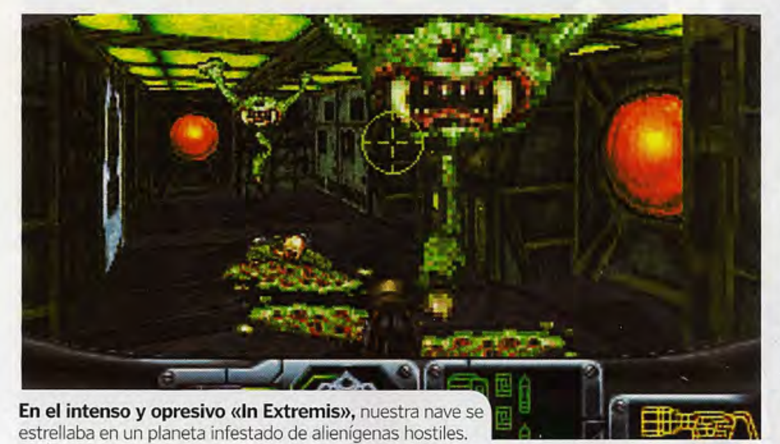
Una oleada de aventuras dominaba el panorama, pero eran títulos de acción y estrategia los que trazarían nuevos rumbos.

En el número de Marzo de 1994, Micromanía fue el escenario de un velado choque de fuerzas. De una parte estaban las fórmulas tradicionales, entre las que las aventuras gráficas –que vivían su momento de máximo apogeo–, los arcade de plataformas y los juegos de lucha poblaban las estanterías con un aluvión de títulos que tenían niveles de calidad e interés variable, pero una enorme popularidad. Del otro lado estaban las nuevas tendencias, títulos de estrategia, acción y rol auguraban un hito en la historia de los videojuegos que estaba a punto de desencadenarse. Estaban apoyados por una mayor potencia de proceso y por la estandarización del PC bajo DOS e iban a conquistar el corazón de los aficionados. Tal es el caso de nuestro megajuego «In Extremis» (Delphine), un título inspirado en las películas de "Alien" con una "tecnología" heredera de «Wolfenstein 3D».

«Mortal Kombat» era una esperada adaptación, tras arrasar en salones recreativos.

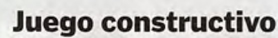
Golpe maestro

Las aventuras «Sam & Max» (LucasArts), «Innocent» (Psygnosis) y «Return to Zork» (Activision) llevaban el auge de las aventuras a un nuevo nivel de calidad y sofisticación.



En el intenso y opresivo «In Extremis», nuestra nave se estrellaba en un planeta infestado de alienígenas hostiles.

Al mismo tiempo, los plataformeros «Castlevania: The New Generation» (Konami) y «Oscar» (Flair Software) contaban con un público asegurado. Pero la máxima expectación estaba en la adaptación del *beat'em up* «Mortal Kombat» (Midway). Tras su paso por consolas y Amiga, era la nueva versión de DOS la más fiel a la ROM de la recreativa de lucha y una oportunidad para practicar los *fatalities* sin dejarse los cuartos.



Juego constructivo

El desarrollo de «SimCity 2000» fue el gran descubrimiento de aquellos días. Maxis volvía a ponernos en el papel de alcalde de una ciudad cuya prosperidad era nuestro objetivo, pero ganar o perder era una cuestión subjetiva. Tras el éxito de la primera entrega, «SimCity 2000» supuso la consagración de Will Wright como diseñador.

UN SEGOVIANO EN «CASTLEVANIA»

«Castlevania: The New Generation» mezclaba Historia real –con la Primera Guerra Mundial de fondo– y mitos que involucraban lo mismo a Drácula que a una Elizabeth Báthory convertida en vampiresa. Pero lo curioso era toparse con **Eric Lecarde,** co-protagonista del juego, un segoviano maestro de lanzas que le tenía ganas a la Condesa Báthory por haber asesinado a su amada.

El CD se impone en el C.E.S. 94



Los juegos que iban a encandilarnos en los meses siguientes fueron reunidos en el Consumer Electronic Show de Las Vegas, una feria ya ineludible. ¡Las grandes "apuestas" se la jugaban en la capital del juego!

El C.E.S. 94 supuso el triunfo definitivo del CD-ROM, y en Micromanía dedicamos un extenso reportaje a la feria, con las novedades más prometedoras. Cosa nada fácil, dada la diversidad de plataformas que atender. De aquellos días recordamos el descubrimiento de las aventuras «The Dig» (LucasArts), «Gabriel Knight», (Sierra) y «Alone in the Dark 2», (Infogrames); el rol de «Ultima VIII: Pagan», (Origin); y el simulador «Wolfpack» (Novalogic).







MÁS ALLÁ DE LOS 32 BITS

La nueva generación de máquinas basadas en 32 bits suponían una gran apuesta y prometían juegos de una calidad muy superior, pero tendrían poco recorrido. El mercado estaba saturado y la siguiente generación, ya cercana, iba a arrasar.



› **La 3DO de Panasonic** fue muy promocionada y tenía características muy avanzadas, pero su elevado precio acabó por condenarla.

› **La Amiga CD32,** fue la primera consola de 32 bits con CD en Europa, pero la bancarrota de Commodore precipitó su final.

› **La Jaguar fue la última consola de Atari,** un salto a los 64-bit pero que seguía empleando cartuchos en lugar de CD, aunque el lector se incorporó después.





Aunque el C.E.S. 94, las nuevas consolas de 32 bits y los lanzamientos del mes eran los temas protagonistas, la revista de Marzo de 1994 contaba con otras páginas que atendían una actualidad de lo más interesante.

Reportaje de Animática y su V-Actor



Visitamos el laboratorio de Animática una compañía española, pionera en el desarrollo de aplicaciones de infografía como V-Actor, capaz de generar realistas animaciones en tiempo real.

Preview de «SimCity 2000»



Con el primer «SimCity», Maxis había sorprendido al mundo entero, pero «2000» era un juego más sólido y mucho más avanzado. En lugar de la perspectiva cenital, utilizaba una isométrica mucho más vistosa. Las funciones y recursos disponibles se ampliaba enormemente.

Guía de «Lands of Lore»



No era difícil perderse en las mazmorras del genial JDR de Westwood. Por eso ofrecimos una guía con ayudas para resolver algunos puzles, descubrir secretos ocultos y agilizar la escalada de niveles de nuestro héroe.

Preview de «Microcosm»



Psygnosis abordaba el formato CD-ROM con el ambicioso proyecto, «Microcosm». Aquella era una simulación inspirada en el relato "Viaje Alucinante" -llevado al cine en los 60-, que nos llevaba a recorrer el interior del cuerpo humano en una nave miniaturizada.

Formato compacto y máxima potencia gaming

MSI NIGHTBLADE

Los equipos de formato compacto o **SFF** (Small Form Factor) son una clara tendencia que tal vez acabe imponiéndose frente a los tradicionales PC de sobremesa. De momento, unas cuantas compañías lanzan compactos gaming, pero el **MSI Nightblade** es una de las apuestas más decididas. Llega con un buen puñado de innovaciones y un **diseño gaming total,** en el que destaca su **frontal de aluminio** y su flexible diseño. Cuenta con una avanzada placa base diseñada en exclusiva para el Nightblade y un software que simplifica y **optimiza el overclocking**. Si lo piensas, caja + placa + fuente, no sale nada mal de precio y como opción de compra resulta muy recomendable.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

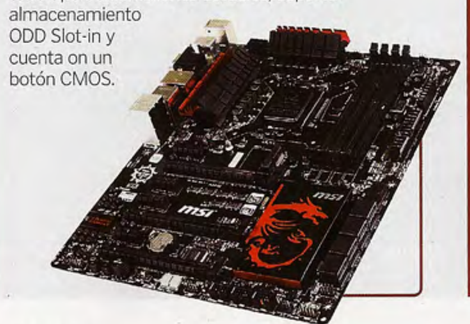


FICHA TÉCNICA

- **Categoría:** PC Barebone Mini-ITX.
- **Compatibilidad:** Acepta gráficas en doble slot de hasta 380 mm de longitud.
- **Overclocking:** OC Genie con gestión por software y conmutador en el panel I/O.
- **Placa base:** MSI Gaming Nightblade .
- **Alimentación:** 600 W (80 Plus Gold)
- **Dimensiones:** 345,8 (largo) x 277,3 (alto) x 175,7 (ancho) mm.
- **Precio:** 449 €
- **Web:** *game.msi.com*

COMPONENTES

La placa base MSI GAMING Nightblade, correspondiente a este equipo en exclusiva, está basada en el chipset Intel Z87 y soporta procesadores Intel Core Haswell de cuarta generación (socket 1150). Pero además integra sonido 7.1 Realtek ALC1150, conectividad E2200 Gigabit LAN Killer, red inalámbrica. Ofrece todo tipo de conexiones actuales, soporta almacenamiento ODD Slot-in y cuenta on un botón CMOS.



INTERIOR

Quizá el aspecto más relevante del Nightblade es su estructura. El equipo está diseñado de modo que permita la máxima compatibilidad con componentes gaming pese a su formato compacto. También ofrece un fácil acceso y opciones de múltiple configuración para la instalación de discos y sistemas de refrigeración, por aire o líquido. Además, es fácil de transportar para llevártelo a una LAN-party.



PANEL I/O Y CONEXIONES

No echarás de menos ninguna conexión de los actuales estándares, salvo quizá un puerto Thunderbolt que, desde luego, está disponible en muy pocos modelos. Pero el Nightblade cuenta con e-SATA, HDMI, DVI, DisplayPort, S/P-DIF, antena, 8x USB 3.0 audio, clear CMOS y 5 slots SATA internos. El panel frontal, aparte de cuatro de los USB y el audio, cuenta con indicador wireless, un conmutador OC Genie el modo overclocking.





¡La gráfica más cool!

ASUS ROG STRIKER GTX 760 PLATINUM

» Tarjeta gráfica » Precio: 294 €
» Más información: ASUS
» *www.asus.com/es/*



Dentro de la serie **Republic of Gamers** ASUS ha desarrollado un último modelo de gráfica basada en la GPU de GeForce GTX 760, no tan ambiciosa como el modelo Mars, pero no lejos... La Striker cuenta con **4 GB de memoria,** ventilación DirectCU II + **CoolTech**, y el **módulo regulador de voltaje** DIGI+VRM para elevar un 10% el rendimiento.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Concentrado en el torneo

RAZER BLACKWIDOW TOURNAMENT EDICIÓN USA

» TECLADO GAMING » Precio: 76,99 € » Más info.: Razer / Versus Gamers » *www.vsgamers.es*



Esta variante compacta del Blackwidow de Razer, cuenta con una **distribución de teclas US** (estadounidenses) que puede interesarte si utilizas ciertas funciones de interfaz o si, símplemente, no te importa escribir la "ñ" con un comando menos a mano. Con una mecánica **Cherry MX Blue**, la respuesta de teclas es sensacional. El modelo Tournament, también cuenta con **10 teclas gaming** y el soporte de macros mediante el software **Synapse 2.0.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Diseño ambidiestro para juegos de acción

BG GAMING GEAR B-MOVE VYPER

» Ratón gaming » Precio: 14,90 €
» Más información: Versus Gamers » *www.vsgamers.es*



Si buscas equiparte con un ratón con buenas prestaciones y un **precio asequible,** el nuevo Vyper de BG es una opción perfecta. Además, resulta apto para usuarios zurdos, gracias a su diseño con **simetría bilateral**. Cuenta con un sensor óptico ajustable de 1200 a 3200 ppp, 6 botones e iluminación LED. El interior está construido en acero para garantizar el equilibrio y la estabilidad.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



Pantalla 3D con el mejor refresco

ACER GN246HL

» Monitor » Precio: 299 €
» Más información: Acer » *www.ace.es*

Acer pone al día sus monitores con un nuevo modelo con soporte para 3D estereoscópico, con una frecuencia de resupesta de **144 Hz** para garantizar la máxima fluided. Cuenta, además, con un tiempo de respuesta de sólo 1 ms y ofrece compatibilidad para las tecnologías de **NVIDIA 3D Vision 2 y 3D Lightboost**.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Nuevos chips Intel Core

INTEL HASWELL REFRESH

» Procesadores » Precio: Desde 300 $
» Más información: Intel » *www.Intel.com*

La cuarta generación de procesadores Intel Core recibirá nuevos modelos con 4 núcleos y 8 hilos, también construidos en 22 nm como los actuales Haswell y con la GPU **Intel HD 4600** integrada. El tope de gama será el **i7-4790K** (núcleos desbloqueados) superará los **4 GHz** en modo turbo. Se espera su llegada para Junio.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Preparada para los Haswell Refresh

GIGABYTE G1. SNIPER Z97

» Placa base » Precio: 147,90 €
» Más información: Gigabyte
» *es.gigabyte.com*

Ya están aquí las placas base con el nuevo **chipset de Intel Z97**. Una esperada puesta al día, lista para recibir la próxima hornada de procesadores Haswell de Intel, pero manteniendo el **socket 1150**. Este modelo G1. Sniper orientado al gaming, permite instalar memoria DDR3-3000, integra sonido Creative Sound Core 3D 7.1, doble BIOS y red Atheros Killer E2201.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Imágenes sin latencia

AOC G2460PG G-SYNC

» Monitor » Precio: 400 € aproximadamente » Más información: AOC
» *www.aoc-europe.com/es/*





La firma AOC introducirá este verano su nuevo monitor de **24 pulgadas** FullHD y con una frecuencia de **144 Hz** y respuesta de 1 ms. Pero lo más notable del G2460Pg es que incorporará la esperada tecnología **G-Sync de NVIDIA** capaz, básicamente, de eliminar la latencia a la hora de dibujar las escenas 3D en la pantalla.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido rotundo y sin cables

CREATIVE MUVO 20

» Altavoces » Precio: 79,99 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Creative lanza un nuevo altavoz portátil capaz de ofrecer un sonido espectacular, gracias a la incorporación de la tecnología BasXPort, capaz de ofrecer unos **contundentes graves.** Los MUVO 20 emplean una conexión inalámbrica por Bluetooth y cuentan con códecs aptX para garantizar una **alta definición.** La batería tiene una autonomía de unas 10 horas.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un superportátil para jugar

MOUNTAIN MAGMA 10

- **PC portátil** - **Precio: 1559 €**
- **Más información: Mountain**
- ***www.mountain.es***



La gama de ordenadores Mountain ha sido totalmente actualizada con nuevos equipos. En el ámbito de portátiles gaming, el MAGMA 10, **disponible en** formatos de **15,6 y 17,3 pulgadas,** es un equilibrado equipo con un rendimiento excelente, capaz de mover lo que le pidas. De entrada, integra un chip Core i7, 8 GB de RAM, discos SSD, grabadora de DVD y una **GPU GTX 870M (6GB)**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Potencia dual para alcanzar el máximo

SAPPHIRE R9 295X2 OC

- **Tarjeta gráfica** - **Precio: 1300 €**
- **Más información: Sapphire**
- ***www.sapphiretech.com***

Las imponentes gráficas **R9 295X2** con las que AMD asombró en el pasado CeBIT nos llegan ya de manos de diversos fabricantes. El modelo de Sapphire es de los primeros disponibles. Su GPU dual y sus **8 GB** proporcionan el nivel de rendimiento máximo en la actualidad, capaz de más de realizar **11.5 teraFLOP/s**. En fin, una gráfica descomunal para equipos extremos, pero que ya es real.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Compactos con sello NVIDIA

PC EDICIÓN GEFORCE GTX

- **PC compacto** - **Precio: 885 € (PCcom Gaming Experience)** - **Más info.: NVIDIA**
- ***es.nvidia.com / www.pccomponentes.com***



NVIDIA vuelve a poner en marcha una promoción de equipos PC **certificados** por la compañía y equipados con sus tarjetas gráficas. Existen distintos modelos, todos ellos basados en un **chasis BitFenix**, de los que NVIDIA ofrece detalles en su web. Pero hay un **PCcom Gaming Experience** de PCcomponentes de lo más interesantes. Integra un chip i5-4670K, 8 GB, discos HDD+SSD y **GPU Geforce GTX 760**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

PARROT BEBOP



No sabemos si nos prohibirán utilizar drones o si habrá que sacarse un carnet. Pero, por ahora, puedes ir ahorrando para la tercera generación de **AR Drone** de Parrot. El Bebop llegará con **cámara gran angular** de 14 megapíxeles, conectividad WiFi y... ¡ojo!, soporte para tablets, controlador de largo alcance y **Oculus Rift**.

www.parrot.com

¿SUPERORDENADOR DE MANO?

NVIDIA ha anunciado el Jetson TK1. Según la compañía se trata de una supercomputadora de tamaño portátil, capaz de 326 gigaFLOPS. Utilizará un chip Tegra K1 y estará disponible por menos de 200 $. Su objetivo es servir como kit de desarrollo para crear aplicaciones bajo Linux.



nvidia.es

PORTÁTIL ANDROID ASEQUIBLE

El nuevo Archos ArcBook es un portátil de los que se sitúan en la categoría netbook y llegará a lo largo del mes de Junio con un sistema operativo Android y un precio que no superará los 160 €. El ArcBook tendrá una pantalla táctil de 10 pulgadas, (1024x600), WiFi, puertos USB y unas 10 horas de autonomía.



www.archos.com

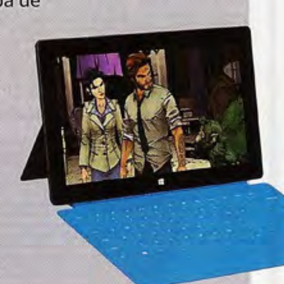
REALIDAD VIRTUAL CON TU MÓVIL

Conocerás Lakento MVR si has visitado el último RetroMadrid –donde tuvo lugar su presentación– o si eres asiduo de Micromania. Se trata de un ingenioso dispositivo diseñado por Víctor Ruiz (Dinamic y FX) capaz de reproducir entornos de realidad virtual con 50 modelos distintos de smartphones.

www.lakento.com

¿Y LA TABLET MINI DE MICROSOFT?

La **Surface Pro 3** acaba de ser presentada por Microsoft. Pero la esperada **Surface Mini,** con la que todo el mundo ya contaba, tendrá que esperar. Según Microsoft, la tablet existe, pero no tiene el potencial suficiente para su comercialización.



www.microsoft.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

KEEP-OUT X9 MOUSE

La compañía Keep-Out se ha establecido en España con un amplio catálogo y, entre sus periféricos gaming, destaca el X9 Mouse, un ratón con un sensor láser Avago 9800 de 8200 ppp, diseño con acabado en goma, 11 botones programables y soporte para 5 perfiles. La iluminación es personalizable y también incluye pesas. Su precio se sitúa en unos 43 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

» 147,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8120

» 137,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

CORSAIR GRAPHITE 730T

» 137,90 €
» Más información: Corsair
» www.corsair.com

Las Graphite de Corsair son excelentes opciones para el ámbito gaming. El modelo 730T, es la variante más asequible, pero permite instalar cualquier placa base (XL-ATX) con una gran amplitud de configuraciones.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 142,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares módulos de 4 GB (8GB) con prestaciones similares por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en él chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de Asus basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ASUS RADEON R9 295X2

- 1529 €
- Más información: ASUS
- www.asus.com

Mientras esperamos un modelo comercial de la GeForce GTX TITAN Z, las tarjetas gráficas basadas en la GPU dual R9 295X2 con 8 GB, son lo más extremo con lo que puedes equipar tu equipo.

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS Radeon R9 295x2	1529 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.575 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

TACTO MECÁNICO GAMING

Después de probarlo durante semanas, el nuevo **Razer BlackWidow Ultimate 2014** ha demostrado ser un teclado idóneo para cualquier jugador cómodo y versátil como ninguno. La respuesta mecánica que ofrece Razer es fabulosa y la combinación con **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 139,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Aventura**
- Estudios/Compañía: **Square Enix**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **6 de Junio 2014**

www.murdered.com

LAS CLAVES

- Será un juego de aventura e investigacion, en el que **asumirás el rol de un fantasma**, el detective asesinado Ronan O'Connor.
- Tendrás **una ayudante, Joy, una médium** que te ayudará con los vivos.
- Para **interactuar con el mundo físico** tendrás habilidades de posesión, teletransporte y encantar aparatos eléctricos.
- **Buscarás pistas y realizarás deducciones** con un número finito de oportunidades.
- Será un juego **sólo con modo individual.**

Primera Impresión

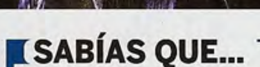
Una aventura original y llena de posibilidades, con una trama en la que la investigación y la exploración se afrontan desde una perspectiva inusual, en la que nada es lo que parece.

Hay otros mundos, pero tú estás en el limbo...

Murdered Soul Suspect

¿Cómo que Bruce Willis estaba muerto desde el principio? ¿Y no se daba cuenta? ¡Ya, claro! Te matan y no te das cuenta. Vamos, que si te pasará eso a ti... ¿Cómo que ya te ha pasado?





Un detective ha muerto y él mismo debe investigar su asesinato. Así empieza una aventura en que te conviertes en fantasma para descubrir la verdad.

SABÍAS QUE...

...las influencias que los creadores de «Murdered Soul Suspect» han tenido durante el desarrollo han sido muchas, pero hablan del juego como una mezcla entre las películas "Ghost" y "La Jungla de Cristal"? ¡Una combinación explosiva!



Si vienen los demonios... ¡posee al gato! Así, podrás huir de ellos o llegar a zonas inaccesibles.



¡Vienen a devorar tu alma! Estar en una dimensión espiritual tiene sus ventajas, pero los demonios que allí moran no son nada amigables.

SERÁS UN DETECTIVE ASESINADO, Y COMO FANTASMA DEBES RESOLVER EL CASO QUE INVESTIGABAS

Hay que reconocerle a Square Enix que, desde luego, ha buscado un punto de partida original para su «Murdered Soul Suspect»: un detective de la policía de Salem que investiga los crímenes de un asesino en serie, muere a sus manos y debe seguir investigando el caso para descubrir la verdad sobre los asesinatos y la identidad del Campanero, el criminal que ha puesto fin a su vida, resolviendo asímismo este caso.

Sí, sí, sabemos lo que acabamos de escribir y tú acabas de leer. Y sí, también sabemos que parece no tener sentido. Pero, amigo, esto es un juego, y en los juegos todo es posible, hasta que el protagonista, antes de que la acción empiece, muera. Y que convertido en fantasma prosiga con su labor... aunque, claro, con unos métodos algo diferentes a los que solía usar usando la placa, la pistola y su instinto de investigador.

Detective por amor

Ronan O'connor, el protagonista de «Murdered Soul Suspect» no es –¿era?– un policía corriente. No era el típico oficial que de jovencito entra en la academia por vocación de servicio y amor a la ley y el orden. Más bien es –¿era?– todo lo contrario: delincuente de baja estofa y poca monta, conflictivo, violento, un tipo no de los que se llaman "malas compañías"... hasta que un buen día conoce al amor de su vida y le redime.

Paradojas de la vida –¿o de la muerte?– el hermano de su novia resulta ser un policía que lo endereza y le hace ingresar en el cuerpo. Y ahí, Ronan inicia un nuevo camino convertido en otro hombre. Incluso cuando la tragedia llama a su puerta y el destino le arrebata a su chica, asesinada, Ronan redobla sus esfuerzos como

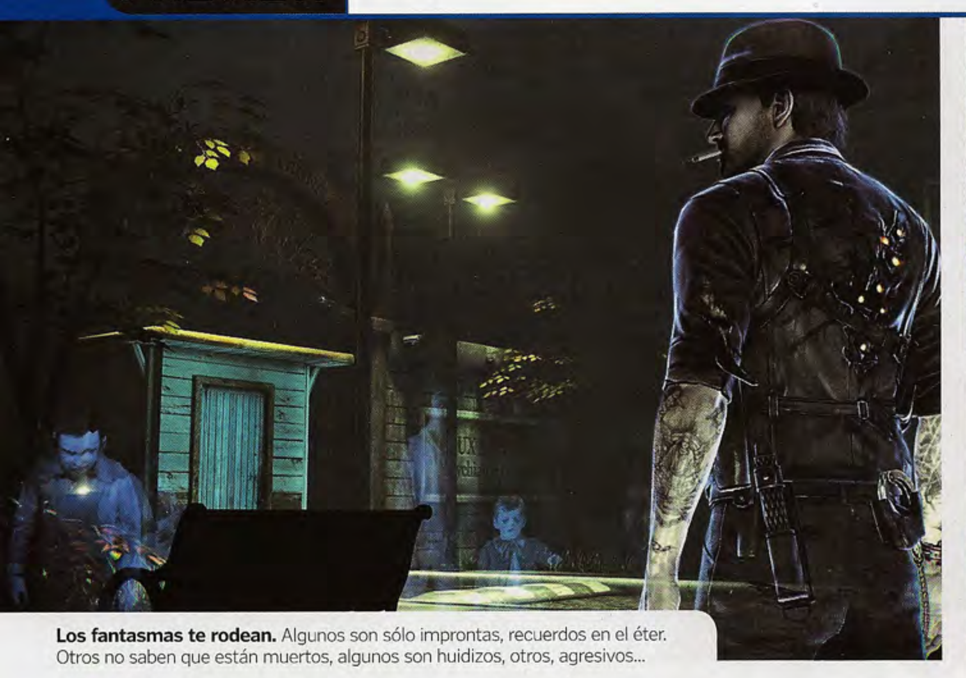
SE PARECE A...



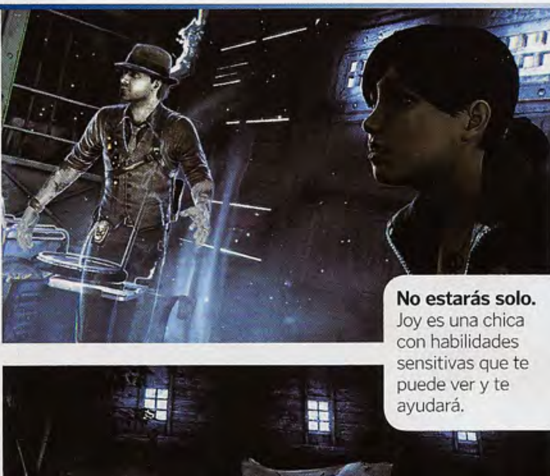
› FARENHEIT
El clásico de Quantic Dream, sin ser un juego redondo, sí marcó un estilo de aventura de investigación.



› THE WOLF AMONG US
También un ambienta fantástico y también una aventura de investigación, aunque muy diferente.



Los fantasmas te rodean. Algunos son sólo improntas, recuerdos en el éter. Otros no saben que están muertos, algunos son huidizos, otros, agresivos...



No estarás solo. Joy es una chica con habilidades sensitivas que te puede ver y te ayudará.

¡HAS MUERTO!

Investigar desde el más allá no es tan complicado...



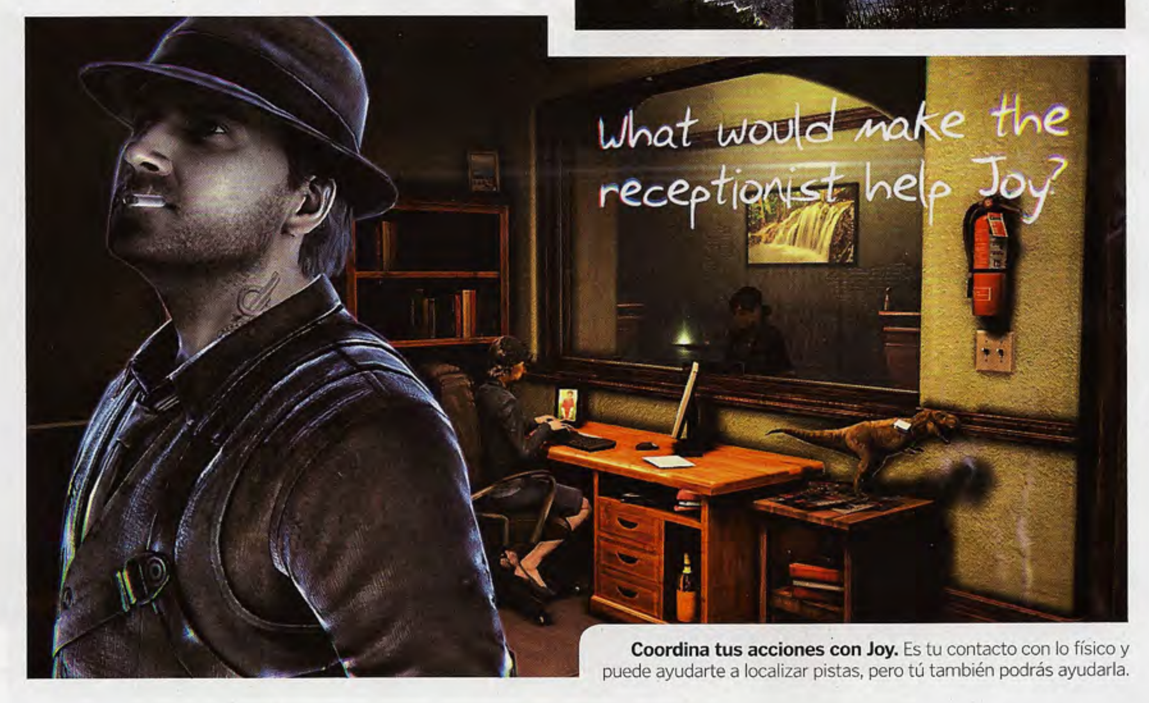
› **Ronan ha muerto.** Nada más empezar el juego, tu personaje está muerto. No es que empieces a jugar y te matan. Empiezas ya muerto, con la escena que narra el momento de tu asesinato, justo por el criminal cuyos delitos investigabas.



› **Explora, busca y sigue las pistas.** Cada escenario del juego ofrece retos distintos, pero en algunos la acumulación de pistas te obliga a explorar a fondo. Algunas claves aparecerán como preguntas en el aire durante este proceso.



› **¡Y cuidado con los demonios!** Te moverás en una dimensión a medio camino entre el mundo de los vivos y el de los muertos, una especie de limbo plagada de criaturas maléficas, demonios, que no dudarán en devorar tu alma si les dejas.



Coordina tus acciones con Joy. Es tu contacto con lo físico y puede ayudarte a localizar pistas, pero tú también podrás ayudarla.

TENDRÁS QUE VIGILAR A LOS DEMONIOS QUE VIVEN EN EL LIMBO PARA QUE NO DEVOREN TU ALMA

polcía para detener al criminal, aunque no llega a conseguirlo...

Así, «Murdered» monta la base de una historia que lo tiene todo: amor, pasión, acción, tragedia, muerte. Algo que se expandirá y desarrollará a lo largo de la acción del juego, y que será narrado desde las experiencias de Ronan como ser ectoplásmico, que irá descubriendo cómo el pasado más personal tiene mucho que ver con todo lo que le ocurre, convertido en un fantasma capaz de atravesar paredes y todo. Vamos, un espectro de lo más clásico que, menos sábana y cadena con bola, posee habilidades únicas que le permitirán seguir su trabajo, aunque desde una perspectiva diferente y usando tácticas poco ortodoxas. Para los vivos.

Detective fantasma

«Murdered» será un juego donde la exploración será la base de todo. Ronan, como fantasma, no puede interactuar con los vivos ni con el mundo físico, pero poseerá otras habilidades de lo más interesante que le otorgarán ciertas ventajas para conseguir sus objetivos.

Como ya has leído, podrá atravesar paredes, así que explorar ciertos entornos, como las habitaciones de una casa, será algo muy sencillo. Ni tendrá que abrir la puerta... excepto para entrar en el edificio. Parece ser que en el Umbral, el limbo en el que está Ronan y en el que se quedan aquellos que han sufrido algún evento trágico, hay ciertas reglas que ni un espectro puede transgredir. Como la de entrar



Joy también los ve... Las habilidades de médium de Joy te serán de gran ayuda para interactuar con algunos espíritus que pueden darte una ayuda inestimable.



Un fantasma en busca de pistas y de un asesino...

Tras la muerte de Ronan y de muchas víctimas de asesinato en Salem se encuenta un oscuro y huidizo personaje al que llaman el Campanero. Es un asesino en serie cuyas habilidades y modus operandi casi parecen conferirle un aura sobrenatural. Apenas deja pistas, parece gozar de una fuerza sobrehumana y es especialmente cruel. Cada pequeña pista de los escenarios y las habilidades fantasmales –y deductivas– de Ronan te permitirán atraparlo.



Mundo tétrico. Ronan llega a acostumbrarse a "vivir" en un plano espiritual, pero es escalofriante.

Descubre la historia. Algunas escenas del lado espiritual son "grabaciones" del pasado. No puedes interactuar, pero te darán datos.

en casas protegidas contra los espíritus, ya que los habitantes de Salem son bastante supersticiosos y usan ciertas fórmulas rituales que funcionan.

También hay ciertas áreas que no puede atravesar. Pero, a cambio, Ronan llegará a dominar poderes como el teletransporte. O la más interesante posesión. Ya que no puede manejar objetos físicos, podrá poseer personas, mirando a través de sus ojos, oyendo con sus oídos, y descubrir así información. También podrá influir en ellos, pero no manejarlos a su antojo. Influencia espiritual, susurros... ¿será cierto lo de esa gente que dice que oye voces? En el caso de Joy, la compañera de Ronan, sí. Y mucho más, por cierto.

La joven médium

Joy es una muchacha que Ronan conoce mientras investiga su propia muerte y sigue los pasos del Campanero. Joy es una médium, y gracias a eso se comunica de forma natural con Ronan. Puede verlo y oírlo, y juntos trabajarán, cada uno con sus habilidades –una, físicas; el otro, espirituales– para avanzar en la investigación y explorar cada escenario del juego. Así, llegarán a lugares donde cada uno por sí mismo no podría llegar, y descubrirán cosas que ninguno podría yendo en solitario.

En «Murdered» también habrá tensión. Siendo una aventura de exploración e investigación, con las limitaciones del protagonista, parece que no habría movimiento, ¿verdad? Pues nada más lejos de la realidad.

El Umbral, el limbo en que "vive" Ronan será cualquier cosa menos seguro. Sí, ya no puedes morir, no eres más que un alma... pero un alma que los demonios que moran en el Umbral pueden devorar.

Para evitarlos tendrás que usar "brechas" espirituales y moverte entre ellas para perderlos.

¿Descansar en paz, dices? Nos da que aquí, no. Por fortuna. **A.P.R.**



¡La competición es la clave!

GRID Autosport

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Codemasters**
- Distrib.: **Bandai Namco**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **27 de junio de 2014**

www.gridgame.com/es

LAS CLAVES

- Será un **juego de velocidad y competición** de coches, con distintos modalidades y tipos de vehículos.
- Ofrecerá una experiencia entre arcade y simulación, con **la competición como prioridad.**
- Ofrecerá **casi una decena de tipos de coches** diferentes, desde monoplazas a prototipos.
- Tendrá **más de 100 rutas para competir** en 22 escenarios diferentes.
- Incluirá modos **multijugador con integración en RaceNet.**

Primera Impresión

Una de las sagas de velocidad más populares para PC regresa con más competición, más tipos de coches y escenarios, y una variedad abrumadora en los modos de juego.

Olor a goma, calor, humo... ¡que se te quema la fuente de alimentación! Ah, no, que es por el realismo del nuevo «GRID».

Para el gran público –entre los que nos contamos– no es fácil conocer una revista especializada como Autosport. Se trata de una de las publicaciones del motor más respetadas y veteranas del Reino Unido, que aparece semanalmente y que toca todos los palos posibles: F1, MotoGP, GP2, Le Mans, turismos... una revista que, como el nuevo juego de la saga «GRID» al que presta su nombre, toma la competición automovilística muy seriamente y hace de ella, y de todo lo que la rodea, su razón de ser. Y sí, hemos dicho que presta su nombre al nuevo «GRID» porque el próximo título de Codemasters se llamará justo así, como puedes ver encima de estas líneas.

No es casualidad ni se trata de una simple licencia para dar lustre a un juego –algo que a estas alturas no creemos que «GRID» necesita–, sino de toda una declaración de intenciones, puesto que, según sus responsables, «GRID Autosport» ha contado con la ayuda de la redacción de la revista para su diseño y ajustar múltiples detalles. Bueno, de la revista, de la comunidad de usuarios de «GRID» y de pilotos profesionales de distintas categorías y modalidades de competición. ¿El objetivo? Conseguir la experiencia de pilotaje más realista y lograda de la saga, al tiempo que accesible a jugadores de cualquier nivel. No es, precisamente, un desafío pequeño.

Todo por la competición

Más de 20 escenarios distintos –incluyendo circuitos oficiales de F1, circuitos clásicos y "menores", como el mítico Jarama, y trazados urbanos reales en algunas de las ciudades más importantes del mundo–, 100 rutas distintas para competir en todo


Carreras nocturnas, velocidad, simulación, realismo... ¡«GRID» ha vuelto! Y lo hace con nuevos coches, modos de juegos, competiciones y opciones.



¡El Jarama vuelve a ser protagonista en «GRID»!

Uno de los circuitos más venerables de España, el Jarama, aparecerá en el nuevo «GRID Autosport», junto a muchos otros de F1 y urbanos, entre los que se encuentran, por supuesto, todos los de la Formula 1 actual y varias grandes ciudades de todo el mundo. Hay más de 100 rutas diferentes en 22 escenarios distintos en los que podremos disputar todo tipo de carreras y competiciones en el nuevo juego de la saga.


Las carreras urbanas nos llevarán por San Francisco y muchas otras ciudades.


La nueva evolución del motor gráfico de «GRID» ofrecerá todo un espectáculo visual. Si tienes un PC potente, alucinarás con el realismo.

tipo de modos y categorías, monoplazas, turismos, prototipos, superdeportivos... Una de las opciones de «GRID Autosport» será centrarte en una categoría y especialidad, o lanzarte a dominar todas. Asímismo, la combinación de arcade y simulación, para hacer accesible el juego a todo tipo de jugadores, te permitirá desde gestionar el desgaste de neumáticos en plena carrera, o competir en carreas nocturnas, a disfrutar de unas carreras mucho más improvisadas y divertidas, donde la velocidad de reacción será primordial, en los circuitos urbanos de medio mundo.

Según los responsables de Codemasters, se ha dejado a un lado todo lo que no esté relacionado con la carrera y la competición, escogiendo tanto los coches como los trazados. Habrá cinco modos distintos de correr y cada uno exigirá sus técnicas y tácticas en la carrera.

SERÁ VISUALMENTE MÁS REALISTA QUE NUNCA, Y OFRECERÁ UNA GRAN VARIEDAD DE COMPETICIONES

La herencia de TOCA 3

En «GRID Autosport» se ha tenido muy en cuenta el estilo de otro clásico de Codemasters como «TOCA Race Driver 3». La razón es que se trata de un juego por el que la redacción de Autosport siente verdadera pasión, y creían que muchos detalles de jugabilidad y competición merecían volver a estar presentes en el nuevo «GRID». Dicho y hecho, uno de los más relevantes fue la sensación de realismo de los coches, el regreso de los circuitos clásicos y hasta de perspectivas de juego, como las cámaras interiores.

Por supuesto, el multijugador será otro puntal. La integración con RaceNet será total e incluso habrá competiciones por equipos entre clanes –o clubes, llámalo como quieraS–, con modos Party, Demolition Derby y más. ¿Listo para la carrera? A.C.G.

SE PARECE A...


F1 2013
Más simulador que arcade, y completamente centrado en la F1, con todos los equipos oficiales.


GRID 2
El anterior juego de la saga es uno de los mejores juegos de conducción y competición para PC.

THE EVIL

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Aventura/Survival Horror**
- Estudios/Compañía: **Tango Gameworks/ Bethesda**
- Fecha: **24 Octubre 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **survival horror, un juego de acción y terror,** que volverá a la esencia del género.
- Asumirás el papel de **Sebastián Castellanos, un detective** que se ve atrapado en una historia sobrenatural de pesadilla.
- Tendrás que resolver **puzles de lo más tétrico** para desvelar algunas de las claves de la trama.
- El mundo de juego estará plagado **de trampas mortales a evitar.**
- Algunos enemigos **serán invencibles** y sólo podrás huir.

Es una pesadilla, es una pesadilla... ¡pero el dolor es real! Sebastián Castellanos está metido en un infierno de zombis, criaturas sobrenaturales y sangre. ¡El survival horror ha vuelto!

No le gustaba. Esa es la razón por la Mikami decidió liarse la manta a la cabeza y se dedicó a montar un nuevo estudio de desarrollo: no le gustaba la dirección que estaba tomando la saga de sus amores, «Resident Evil».

El "padre" del survival horror moderno, preocupado porque las últimas entregas de «Resident Evil» se desviaban del espíritu original, creyó que lo mejor era inventarse algo nuevo. Más grande, más real, más aterrador, incluso... Y pensó en escenarios asfixiantes, en ambientes opresivos; en casas aparentemente encantadas, en terribles experimentos científicos, en poderes sobrenaturales; en monstruos, en sangre, en terror... En el horror en estado más puro. Y nació la idea de «The Evil Within».

Tocando el mal

Hace unos días tuvimos la oportunidad de probar la primera versión jugable disponible desde la presentación oficial del juego el pasado año. Un par de horas de juego de dos niveles diferentes, que nos dejaron, como puedes suponer, con ganas de más. ¡De mucho más! Ganas de pasarlo mal frente al ordenador, disfrutando de la excitación pura que produce el miedo y la tensión del terror, sobresaltados a cada crujido que sonaba en nuestros auriculare y con la adrenalina chorreando de satisfacción. Nos gusta el gore. Nos gustan los survival horror. Somos así de raritos. Y te podemos asegurar que «The Evil Within» tiene pinta de que va a ser uno de los me-

WITHIN

jores de los últimos años. Y eso que, rompiendo las reglas más modernas del género, vuelve a la esencia que hizo grande a «Resident Evil», hacia el que tiene un montón de guiños y homenajes en su diseño y jugabilidad.

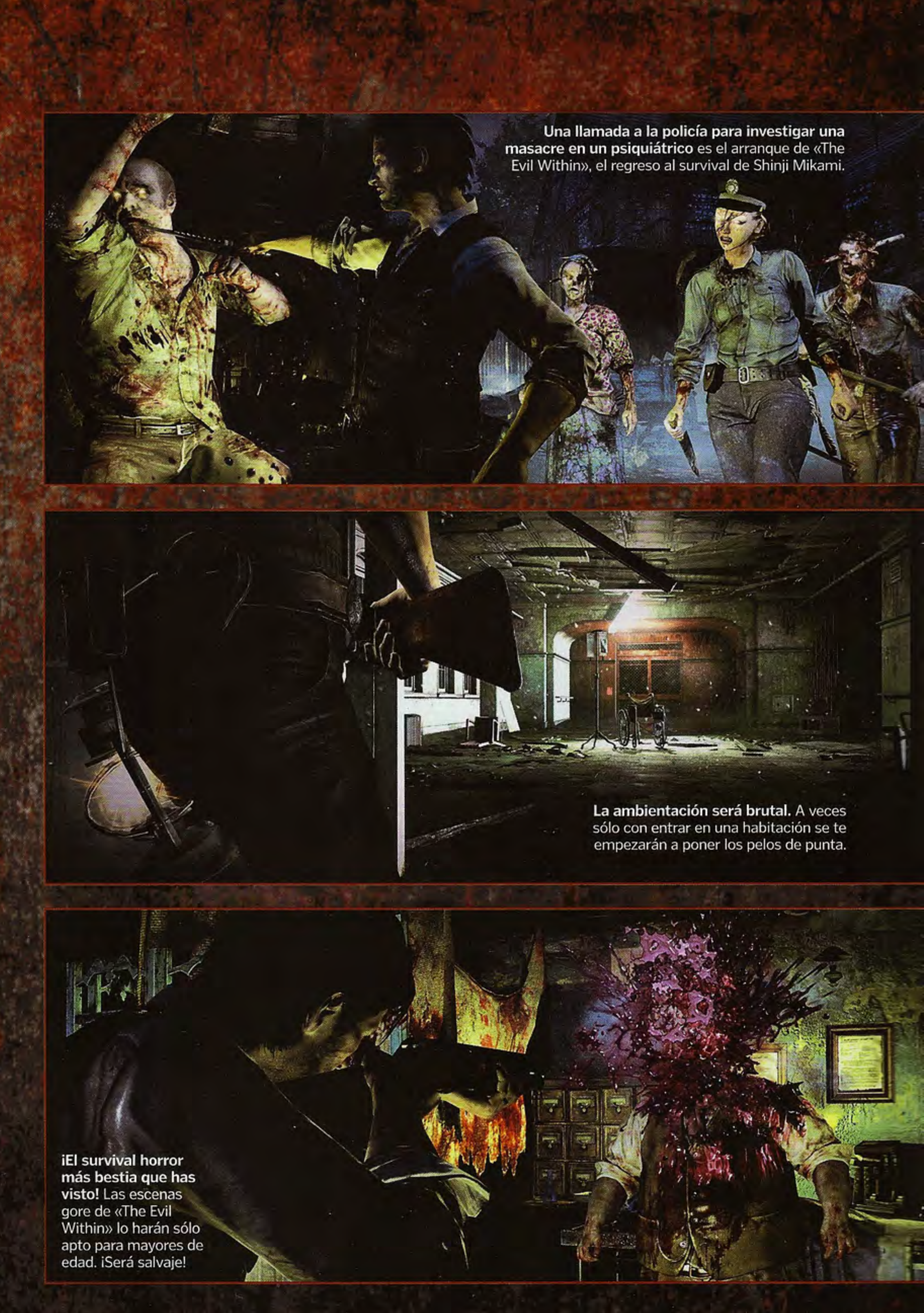
Una montaña rusa del horror

La trama de «The Evil Within» es bastante simple en sus premisas: hay una masacre en un hospital psiquiátrico, la policía va a investigar qué ha ocurrido y descubren una poderosa fuerza oscura que parece estar detrás de todo. Pero entonces, Sebastián Castellanos, el detective protagonista del juego, es atacado. Cuando recupera el conocimiento se encuentra en un lugar terrible, desconocido, poblado por criaturas innombrables y enfrentado a la muerte y el horror. Sobrevivir es el único objetivo.

Antes de ponernos manos a la obra, un vídeo de introducción a la historia y los personajes nos ponía en situación. Y ahí ya pudimos ver un guiño al «Resident Evil» original, cuando un zombi agachado, devorando un cadáver, giraba su cabeza para mirarnos mientras la cámara se acercaba por detrás, en una secuencia que, seguro, recordarás, ¿no? Y no es el único homenaje que se ve en el juego, te lo aseguramos.

Los dos niveles que pudimos probar del juego eran bien diferentes. Uno, más orientado a la acción, en que aparte de la exploración del entorno había que echarle valor para luchar contra muertos vivientes que se abalanzaban contra nosotros, evitando al mismo tiempo trampas terribles. El segundo, dentro de una casa –cuya planta, habitaciones y distribución recordaban, y no por casualidad, a la mansión del «Resident Evil» original–, donde la exploración, la resolucion de puzles de lo más macabro y las trampas mortales estaban a la orden del día.

En ambos, la montaña rusa emocional de horror a que nos sometió el juego fue de una intensidad total. La



Una llamada a la policía para investigar una masacre en un psiquiátrico es el arranque de «The Evil Within», el regreso al survival de Shinji Mikami.

La ambientación será brutal. A veces sólo con entrar en una habitación se te empezarán a poner los pelos de punta.

¡El survival horror más bestia que has visto! Las escenas gore de «The Evil Within» lo harán sólo apto para mayores de edad. ¡Será salvaje!



¿De dónde salen estas criaturas? ¿Existen? ¿Son reales? ¿O es todo obra de la mente de Sebastián? Es más... ¿Está Sebastián vivo?

angustia, la atmósfera opresiva, el ambiente cargado, ominoso, en que casi se podía notar el olor acre de las estancias por las que circulaban los muertos vivientes y los monstruos. Y en ambos niveles, un personaje clave en la trama –aún por descubrir– de «The Evil Within»: Ruvik.

Quién es Ruvik, un tipo de presencia imponente y terrible, cuya naturaleza no está clara –no sabes si es un fantasma o un ser físico, pero su poder es tremendo– y del que teníamos que huir como alma que lleva el diablo ante la amenaza que representaba, es una de las claves de la historia del juego. Descubrir quién es será uno de los pilares de la trama. Pero no el único, pues los secundarios –del doctor Jiménez, un médico del psiquiátrico que te acompaña en ciertos momentos, a Leslie, una joven demente que oculta un terrible secreto– tendrán un papel clave en todo.

Acción, puzles, trampas, muerte...

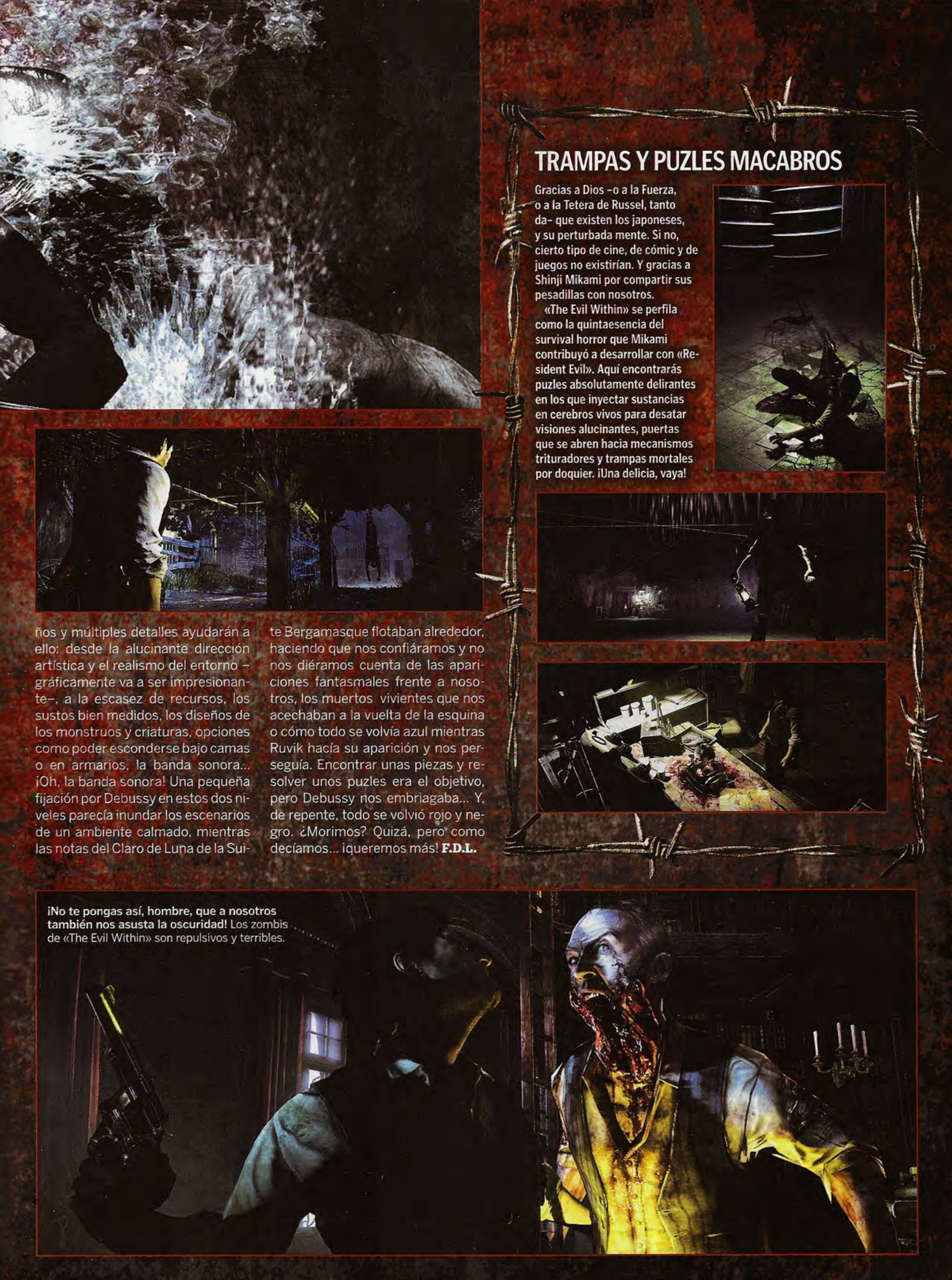
Aparte de una buena dosis de gore y monstruos, la esencia del survival horror al que quiere volver «The Evil Within» se acompaña con parte de lo ya comentado: angustia, tensión, nerviosismo, claustrofobia. En una palabra: atmósfera. Los peque-

«THE EVIL WITHIN» ES LA VUELTA A LA ESENCIA DEL SURVIVAL HORROR, DE LA MANO DEL GURÚ MIKAMI

SEBASTIAN VS RUVIK: HÉROE Y NÉMESIS

¿Quienes son esos personajes terribles, esos muertos vivientes? ¿Qué se oculta bajo la caja en la cabeza del carnicero? ¿Y por qué está pasando esto? Dos personajes son la clave del misterio, pero algún otro secundario podría tener mucha responsabilidad en esta pesadilla.

- **Sebastián Castellanos:** El protagonista, un detective que se ve arrastrado a un mundo de pesadilla, dominado por fuerzas sobrenaturales. Pero quizá su pasado tenga que ver en lo que le está ocurriendo y no lo sepa.
- **Ruvik:** Una mezcla entre Alma, la niña de The Ring y el monstruo de Frankenstein. Un ser cuya naturaleza no está clara. ¿Es un fantasma? ¿Es un ser físico? En todo caso es temible y poderoso. ¡Huirás de él como del demonio!



ños y múltiples detalles ayudarán a ello: desde la alucinante dirección artística y el realismo del entorno –gráficamente va a ser impresionante–, a la escasez de recursos, los sustos bien medidos, los diseños de los monstruos y criaturas, opciones como poder esconderse bajo camas o en armarios, la banda sonora... ¡Oh, la banda sonora! Una pequeña fijación por Debussy en estos dos niveles parecía inundar los escenarios de un ambiente calmado, mientras las notas del Claro de Luna de la Suite Bergamasque flotaban alrededor, haciendo que nos confiáramos y no nos diéramos cuenta de las apariciones fantasmales frente a nosotros, los muertos vivientes que nos acechaban a la vuelta de la esquina o cómo todo se volvía azul mientras Ruvik hacía su aparición y nos perseguía. Encontrar unas piezas y resolver unos puzles era el objetivo, pero Debussy nos embriagaba... Y, de repente, todo se volvió rojo y negro. ¿Morimos? Quizá, pero como decíamos... ¡queremos más! **F.D.L.**

TRAMPAS Y PUZLES MACABROS

Gracias a Dios –o a la Fuerza, o a la Tetera de Russel, tanto da– que existen los japoneses, y su perturbada mente. Si no, cierto tipo de cine, de cómic y de juegos no existirían. Y gracias a Shinji Mikami por compartir sus pesadillas con nosotros.

«The Evil Within» se perfila como la quintaesencia del survival horror que Mikami contribuyó a desarrollar con «Resident Evil». Aquí encontrarás puzles absolutamente delirantes en los que inyectar sustancias en cerebros vivos para desatar visiones alucinantes, puertas que se abren hacia mecanismos trituradores y trampas mortales por doquier. ¡Una delicia, vaya!

¡No te pongas así, hombre, que a nosotros también nos asusta la oscuridad! Los zombis de «The Evil Within» son repulsivos y terribles.





micromanía te regala

King's Bounty
Armored Princess Oro

Endoria vuelve a estar en peligro y sólo una aguerrida princesa podrá salvarlo en esta alucinante fantasía de rol y estrategia.

Amelie es una princesa un tanto atípica, que ahora tienes una nueva oportunidad para conocer, si no lo hiciste ya el pasado año cuando regalamos «Armored Princess».

Amelie tiene un castillo, hay caballeros a su alrededor y posee un brioso corcel, pero no está esperando en sus aposentos a que llegue un príncipe para desposarla. De hecho, Amelie es toda una guerrera, dispuesta a salvar el reino de su padre, Endoria, amenazado por mil peligros.

La continuación del alucinante «King's Bounty» llega manteniéndose fiel a su esencia de juego de rol y estrategia, que combina exploración libre del mundo de Endoria y combates por turnos con los ejércitos de Amelie –que tendrás que ir reclutando a medida que explores el mundo– enfrentándose a sus enemigos. Katauri y 1C Company han creado un juego realmente absorbente con el que disfrutarás durante docenas de horas montando tu caballo alado –sí, pero antes tendrás que llegar a conseguir ese poder– y enfrentándote

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

Los asaltos a los castillos pondrán a prubea todas tus habilidades. Son de las batallas más difíciles que te vas a encontrar en el juego.



Demonios, dragones, vampiros, caballeros renegados... ¡Los peligros que acechan a Endoria son cientos! Pero Amelie podrá con todo.

a fantásticos monstruos, bestias y criaturas infernales.

¡Y con expansión!

Pero, además, esta versión de «Armored Princess» llega con un extra de regalo, la expansión «Crossworlds». Por si la aventura de Amelie te sabe a poco, «Crossworlds» aumenta las horas de diversión con tres campañas extra.

¿Quieres más? ¡Pues tienes aún más! Además, «Crossworlds» incluye un editor con el que podrás diseñar tus propias aventuras, si eres capaz de acabar las que te ofrece el juego.

Esta combinación de rol, estrategia y acción te tendrá disfrutando de tu PC a lo grande durante días. Pero, eso sí, te aconsejamos que lo saborees poco a poco, porque engancha que da gusto. ¡A salvar Endoria!

KING'S BOUNTY EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 181...

Al final de la pasada década Katauri lanzó la continuación del genial «King's Bounty». El cambio de protagonista, con la princesa Amelie asumiendo el rol de salvadora de Endoria, le sentó muy bien a la saga.

En Micromanía pudimos probar el juego para preparar su preview, en el número 181 -febrero de 2010-, y analizarlo a fondo un par de meses después -abril de 2010-. Su calidad y la diversión que ofrecía nos encandiló, y su capacidad de enganche lo hizo merecedor de nada menos que un 98. ¡Juegazo!



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «King's Bounty Armored Princess Oro» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



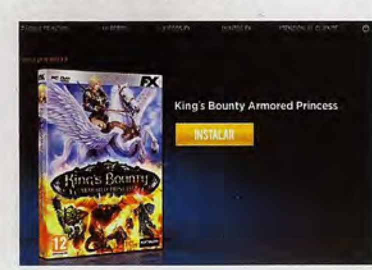
3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM232TOR15

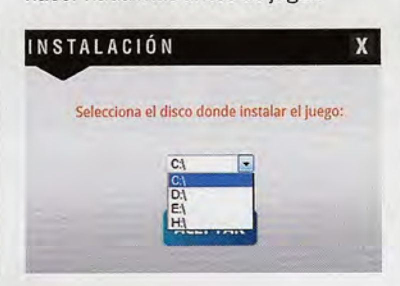
1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce la clave que encontrarás en la tarjeta recortable que se adjunta con este número de Micromanía, tal y como aparece impresa.



2 Ya debes tener activa tu copia de «King's Bounty Armored Princess Oro». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «King´s Bounty Armored Princess Oro» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2.6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6600/ Radeon X700
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Intel Core 2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 8800 o superior
- **Conexión:** ADSL

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

WATCH DOGS

El Chicago más futurista ya está entre nosotros. ¿Estás preparado para hackear todos los secretos de sus redes?

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2014
Printed in Spain



KILLER IS DEAD

Acción a la japonesa en la edición "Nightmare" de un juego que ha tenido gran éxito en su paso por consolas.



MURDERED SOUL SUSPECT

La persecución de un asesino en serie desde el más allá, con un protagonista fantasmal y una historia sobrenatural.



NASCAR 14

Velocidad y competición en estado puro en la nueva edición de uno de los juegos de velocidad más populares en EE.UU.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.